FEDI E PANTHEON

Eric L. Boyd e Erik Mona

indice

Introduzione

In tutte le terre di Faerûn le genti adorano una miriade di divinità in una miriade di forme diverse. Alcune divinità preferiscono chiese riconosciute ricolme di folle di seguaci adoranti, mentre altre sono propiziate solo per paura oppure venerate in società segrete da piccoli culti. Le divinità non sono immortali e molte di esse sono morte o sono state riportate in vita. Altre sono semplicemente cadute nell'oblio, lasciate a dormire su altri piani.

Tutte le divinità di Toril sono soggette ad Ao, il Dio Supremo. Ao non ha quasi alcuna interazione diretta con Toril e sarebbe dimenticato dai mortali se non fosse per il suo ruolo nel Periodo dei Disordini. I culti fondati in nome di Ao solo un decennio addietro stanno morendo e il nome di Ao scompare dalle cronache scritte, suggerendo che il Dio Supremo non abbia alcun desiderio di essere noto ai mortali di Toril. Ao non si cura di cosa facciano le divinità, fin tanto che si attengono alle loro aree di influenza individuali. Il Dio Supremo si fa garante anche del fatto che, con l'eccezione degli semidei, non ci siano due divinità appartenenti allo stesso pantheon ad avere la stessa area di influenza. Infine, solo Ao può riconoscere l'ascensione di un mortale allo stato divino o permettere a una divinità venerata in altri mondi di essere venerata anche su Toril.

Divinità native e immigrate

Le divinità di Toril possono essere divise in due gruppi: divinità native e divinità immigrate (o intruse). Questa distinzione è pressoché priva di significato, all'infuori di ermetici dibattiti teologici, in quanto non esiste alcuna differenza dalla prospettiva delle razze mortali di Faerûn. Le divinità native sono quelle che sorsero durante o dopo la fondazione del mondo e sono venerate unicamente qui. Le divinità immigrate sono quelle che erano venerate su altri mondi e su altri piani prima che i loro seguaci giungessero su Toril attraverso portali e altri mezzi. Una volta che una divinità viene accettata nei pantheon di Toril, non c'è alcuna differenza tra i due gruppi, dal momento che ogni divinità immigrata possiede un aspetto locale indipendente dagli aspetti che può avere su altri mondi. Per esempio, sebbene Labelas Enoreth e Clangeddin Silverbeard si siano scontrati durante il Periodo dei Disordini sull'isola di Ruathym, qualsiasi loro inimicizia originata da quello scontro non si estende su altri mondi. Allo stesso modo, Lolth in un altro mondo differisce dalla Lolth di Faerûn. Se in un altro mondo alcuni avventurieri hanno sorpreso Lolth nella sua tana e l'hanno uccisa, il suo aspetto locale non ne sarebbe influenzato.

Comunque sia, la maggior parte delle divinità native sono venerate primariamente dalle razze che nacquero dal caos primordiale: draghi, umani, lucertoloidi, naga, yuan-ti, locathah, doppelganger e le varie razze fatate come gli spiritelli. Allo stesso modo, le prime razze immigrate, come gli elfi che arrivarono su Faerûn moltissimi millenni fa, venerano divinità immigrate che portarono con sé, in questo caso, i Seldarine. Questa distinzione è atta anche a spiegare perché ci sono così tante divinità umane rispetto a quelle delle altre razze semiumane: gli umani furono gli iniziatori di numerose civiltà per tutto il Faerûn venerando divinità locali e continuando a venerarle anche molto dopo che quelle civiltà erano scomparse o si erano fuse le une con le altre.

Pantheon

Come detto, le divinità di Toril sono raggruppate in pantheon. Tutti i pantheon sono basati su una razza o una civiltà, spesso con forti connessioni di tipo geografico. Una divinità che non è membro di un pantheon venerato da una particolare razza o civiltà o in una certa regione geografica può comunque avere dei seguaci in quella razza o cultura o in quella regione. Tuttavia, il numero di questi seguaci raramente si espande oltre lo stadio di culto prima che i membri del pantheon che reclama il primato su quella razza, cultura o in quella regione elimini la minaccia al loro dominio.

Col fondersi delle civiltà, che sia per conquista o con il commercio, si fondono gradualmente anche i loro pantheon. Queste fusioni portano inevitabilmente a conflitti tra le divinità di status superiore a quello di semidio, poiché Ao stabilisce che solo una divinità possa regnare suprema su una particolare area di influenza. Per esempio, Tempus era la divinità della guerra nel pantheon Talfirico (una civiltà contemporanea a quella di Netheril), mentre Garagos era la divinità della guerra nel pantheon Netherese. Dopo la fusione delle due culture, Tempus e Garagos si sono dati battaglia per la supremazia. In questo caso, Tempus ha prevalso e Garagos venne ridotto allo status di semidio. In molti altri casi, una delle divinità in conflitto muore, come nel caso di Talona che sconfisse la divinità intrusa Kiputytto. Conflitti di questo genere spesso si manifestano come scontri tra fedi rivali, gettando armate guidate dalle chiese l'una contro l'altra in battaglie nelle quali la vita di una divinità è veramente a rischio.

Gli umani, una della razze progenitrici, hanno fondato numerose

civiltà slegate su tutto il Faerûn. Quando queste culture si sono mischiate, i vari pantheon umani sono stati squassati da conflitti. Nel Faerûn occidentale, gli eruditi hanno identificato non meno di quattro proto-pantheon umani: il pantheon Netherese (i cui centri di fede si trovavano in quello che ora è l'Anauroch), il pantheon Talfirico (in quelle che ora sono le Terre Centrali Occidentali lungo le rive del Fiume Remoto), il pantheon Jhaamdathan (in quelli che ora sono il Golfo di Vilhon e la Costa del Drago) e il pantheon Coramshita (in quello che ora è il Calimshan). Nei passati millenni, questi quattro proto-pantheon, più altri non identificati, si sono fusi in un singolo pantheon conosciuto come il pantheon Faerûniano. Il recente crollo del pantheon Untheriano è un altro esempio di queste contaminazioni. Due delle divinità Untheriane, Assuran (ora noto come Hoar) e Tiamat, si sono unite al pantheon Faerûniano mentre le altre divinità Untheriane sono morte, sia prima che dopo il Periodo dei Disordini. Sebbene solo uno sia unito da uno scopo, due pantheon sono ora in lotta per estendere la propria sfera di influenza sull'Unther: il pantheon Faerûniano e il più piccolo, ma molto più organizzato, pantheon Mulhorandi. I teologi predicono che sarà solo un problema di decenni prima che tutte le culture umane del continente venerino solo divinità del pantheon Faerûniano, un destino che i Mulhorandi e le loro divinità vedono con grande paura.

La fusione di pantheon tra pantheon di matrice razziale sembrano verificarsi molto più lentamente tra le divinità venerate dalle stesse razze. Così, sebbene gli uomini vivano gomito a gomito con le varie altre razze umanoidi, ogni gruppo per la maggior parte venera divinità della propria razza. Comunque la casuale aggiunta di divinità umane come Gond al pantheon gnomesco e di Tymora al pantheon halfling suggerisce che il continuo mischiarsi tra le razze possa infine portare anche all'unione dei pantheon.

Divinità morte

I continui conflitti tra divinità assicura anche una fornitura costante di divinità morte i cui templi giacciono ora in rovina su Toril. Tuttavia, la morte non significa necessariamente la fine della carriera di una divinità di Toril. Esiste sempre la possibilità di resurrezione, come dimostra il recente ritorno di Bane. Piccoli culti dedicati alla resurrezione di una divinità perduta appaiono ovunque su Faerûn. Qualche volta la divinità è al di là della portata di questi cultisti o non è mai esistita se non nel mito, e i suoi aderenti non ricevono alcun sostegno divino per i loro sforzi. Altre volte, una divinità morta conserva abbastanza potere per fornire sostegno divino ad una manciata di seguaci. In alcune occasioni, un'altra divinità si maschera a guisa di una divinità morta sperando di espandere la sua area di influenza. Alcune divinità umane morte che conservano qualche fedele sono Amaunator (un dio del sole Netherese), Bhaal (la precedente divinità dell'assassinio), Ibrandul (una divinità delle caverne uccisa da Shar durante il Periodo dei Disordini), Moander (una divinità della corruzione uccisa da Finder Wivernspur) e Myrkul (il precedente dio della morte i cui resti infondono un artefatto chiamato la *Corona dei Corni*).

Fedi

Solo una parte delle pratiche religiose nel Faerûn ruota attorno alle divinità stesse. Il vero perno dell'osservanza religiosa nel mondo risiede nelle chiese individuali o nelle sette di ogni divinità. Questa distinzione, seppur sottile, è di importanza fondamentale. Mentre le divinità stabiliscono il credo dei loro fedeli e forniscono loro, direttamente o indirettamente, energia divina per agire in loro vece, sono le varie fedi che interagiscono nel mondo dei mortali. In altre parole, per i singoli individui è di interesse più immediato il rapporto tra due sette di una singola fede o tra due fedi rivali piuttosto che quello che accade tra gli esseri divini, oltre la comprensione della maggioranza dei mortali. Ovviamente, esistono eccezioni a questa regola, come quando le gesta di un piccolo numero di mortali attirano l'attenzione di una divinità, giungendo magari a provocare l'apparizione di una manifestazione della divinità, chiamata avatar. Tali eventi sono molto rari e accadono per lo più solo quando i personaggi coinvolti hanno raggiunto il livello degli alti sacerdoti più potenti del Faerûn.

Tutti i seguaci di una divinità specifica sono considerati membri della fede, anche detta chiesa, associata a quella divinità. All'interno di ogni fede, i seguaci possono essere raggruppati in sette alleate o rivali, ognuna delle quali tiene in maggiore o minore considerazione credenze differenti. Alcune fedi, in modo particolare quelle delle divinità legali, sono unite dalla comunanza di pratiche rituali. Altre fedi, in particolar modo quelle delle divinità caotiche, variano largamente nelle diverse regioni del Faerûn. Esistono le eccezioni. I conflitti fra sette rivali di una divinità legale sono spesso particolarmente feroci, come hanno ben imparato i seguaci di Helm, con ambo le parti che si rifanno ad assiomi comprovanti la "giustezza" della loro setta. Ugualmente, i tentativi di controllare le sette divergenti di divinità caotiche possono provocare grandi conflitti, come hanno velocemente scoperto i seguaci di Cyric.

All'interno di una fede può esistere una stretta gerarchia di supremazia, come era nel caso della chiesa di Oghma fino a poco tempo fa, e come accade ora nella chiesa di Bane, oppure può non esistere un'autorità unificante, come per la chiesa di Tempus. Tuttavia, esistono eccezioni per entrambi i casi, e di conseguenza è sempre possibile far parte di una setta che non riconosce il primato del capo riconosciuto di quella fede. L'unica regola sempre valida per queste sette è che esse non devono oltrepassare i limiti della loro area di influenza e del credo centrale della divinità, con la punizione, in caso contrario, di essere rinnegate dalla divinità e dai suoi servitori. Le sette di alcune divinità, come il culto in via di estinzione di Ilmater che promuove l'autoflagellazione, il rapimento e la rivolta, si sono così allontanate dal credo centrale della loro divinità da non ricevere più alcun sostegno divino. I chierici e gli altri incantatori divini di queste sette perdono l'accesso agli incantesimi divini e alle capacità concesse dal dio in questione fino a quando non espiano agli occhi della loro divinità professata o si rivolgono ad un'altra divinità più appropriata.

Comprendere le statistiche delle divinità

Il grado divino è ciò che distingue le divinità dai mortali. Persino le divinità con grado divino pari a 0 hanno poteri e capacità di gran lunga superiori a quelle dei mortali. Nonostante l'abisso che separa i mortali dagli esseri divini, questi ultimi vengono descritti mediante gli stessi termini adottati nel caso dei mortali. Essi hanno Dadi Vita, livelli del personaggio e punteggi di caratteristica, ma tutti questi sono ben al di sopra dei valori che la maggior parte dei mortali potrà mai conseguire.

Gradi di potere divino

Ai fini del gioco, a ciascuna divinità è stato assegnato un grado divino, che può essere assimilato al livello del personaggio. Il grado divino di una divinità viene utilizzato per determinare quanto sia potente la divinità e può essere utilizzato come metodo per fare dei paragoni tra una divinità e l'altra. Di seguito viene riportato un breve riepilogo dei gradi divini.

Grado 0: Le creature di questo grado sono conosciute come quasi-divinità o eroi-divinità. Le creature che hanno avuto come genitori un mortale e una divinità ricadono anche esse in questa categoria. Questi esseri non sono in grado di conferire incantesimi, ma sono immortali e in genere hanno uno o due punteggi di caratteristica che sono ben al di sopra di quelli tipici per la loro razza. Possono avere alcuni seguaci. I comuni mortali non hanno un grado divino pari a 0; a tutti gli effetti, non hanno alcun grado divino.

Grado 1-5: Questi esseri, conosciuti come semidei, sono le divinità

meno potenti. Un semidio può conferire incantesimi e compiere alcune gesta che vanno al di là delle possibilità dei mortali, quali, ad esempio, ascoltare una cavalletta a oltre un chilometro di distanza.

Un semidio può avere da un centinaio a un migliaio di devoti seguaci mortali e può essere venerato o rispettato da una schiera ben più numerosa. Un semidio controlla un piccolo reame divino (in genere situato in un Piano Esterno) e ha un presidio minore su un'area di influenza che comprende uno o più aspetti dell'esistenza mortale. Un semidio può essere molto competente in una specifica abilità o in un gruppo di attività affini, può ottenere vantaggi di combattimento in particolari circostanze o può essere in grado di apportare piccoli cambiamenti nella realtà che concerne la sua area di influenza. Ad esempio, un semidio dei ladri potrebbe essere capace di trasformare un oggetto trafugato in modo tale da renderlo irriconoscibile.

Grado 6-10: Conosciuti come divinità minori, questi esseri conferiscono incantesimi e sono in grado di compiere gesta più potenti dei semidei, quali, ad esempio, percepire alcuni fenomeni fino a quindici chilometri di distanza.

Le divinità minori possono contare da poche a decine di migliaia di seguaci, oltre a controllare reami divini più estesi di quelli degli semidei. Esse, inoltre, hanno sensi più affinati per quel che concerne le rispettive aree di influenza.

Grado 11-15: Questi esseri sono chiamati divinità intermedie. Hanno centinaia di migliaia di adoratori mortali, e governano su reami divini più estesi di quelli controllati dai semidei o dalle divinità minori.

Grado 16-20: Conosciuti come divinità maggiori, questi esseri possono avere milioni di adoratori mortali e vengono riveriti anche dalle altre divinità. Le più potenti tra le divinità maggiori governano sulle altre divinità al pari di quanto fanno i re sul popolo.

Grado 21+: Questi esseri sono ben oltre la comprensione dei mortali e non si preoccupano affatto di avere seguaci. Essi non conferiscono alcun incantesimo, ignorano le preghiere e non rispondono alle suppliche. Se qualcuno è consapevole della loro esistenza, si tratta di uno dei pochi eruditi che vivono nel Piano Materiale. Questi esseri sono conosciuti come divinità supreme. In alcuni pantheon, è necessario il consenso di una divinità suprema per poter diventare un dio.

Caratteristiche divine

Le divinità sono per lo più creature del tipo esterno (in genere con 20 Dadi Vita da esterno). Tuttavia, a differenza di altri esterni, non sono dotate di scurovisione, a meno che non sia espressamente indicato nella loro descrizione. Le qualità fisiche di una divinità sono diverse da quelle di un'altra e vengono riportate nelle rispettive descrizioni.

Il tipo esterno, oltre alla classe o alle classi, determina le competenze nelle armi, i talenti e le abilità possedute dalla divinità.

Le divinità, a seconda del loro grado divino, possiedono alcune o tutte le qualità aggiuntive riportate di seguito.

Punti ferita: Le divinità ottengono il massimo di punti ferita per ciascun Dado Vita.

Velocità: Le divinità possono muoversi più velocemente dei mortali. La velocità base sul terreno di una divinità dipende dalla forma assunta (bipede o quadrupede) e dalla sua taglia. Alcune divinità fanno eccezione, con velocità superiori o inferiori alla media.

Classe Armatura: Un campo tangibile di energia divina avvolge e abbraccia tutto il corpo della divinità, conferendole un bonus alla Classe Armatura pari al proprio grado divino. Questo bonus si somma a tutti gli altri bonus alla Classe Armatura e vale altresì nel caso di attacchi di contatto o di attacchi di contatto incorporei.

La maggior parte delle divinità (tutte quelle con 20 Dadi Vita da esterno) possiede un bonus di armatura naturale pari al proprio grado divino +13. Tutte le divinità sono dotate di un bonus di deviazione alle loro CA corrispondente al loro bonus di Carisma (qualora fosse presente). Le divinità non di tipo esterno possiedono il loro bonus di armatura naturale + il loro grado divino.

Molte divinità possiedono altri bonus alla Classe Armatura come riportato nelle rispettive descrizioni.

Attacchi: I Dadi Vita, il tipo e il livello del personaggio di una divinità determinano il suo bonus di attacco base. In aggiunta ai valori per gli attacchi con le armi, questa voce include i bonus per gli attacchi di contatto in mischia e gli attacchi di contatto a distanza, da usarsi quando la divinità lancia un incantesimo o utilizza una capacità magica che richieda un attacco di contatto per influenzare il suo bersaglio. La divinità ottiene un bonus divino a tutti i tiri per colpire pari al grado divino. Le divinità con grado divino 1 o superiore non falliscono automaticamente con un 1 naturale sul tiro per colpire.

Tiro sempre massimizzato: Le divinità maggiori (grado 16-20) ottengono sempre il miglior risultato possibile su qualsiasi prova, tiro salvezza, tiro per colpire o tiro per i danni. Calcolare il successo, il fallimento o altri effetti di conseguenza. Per esempio, quando una divinità maggiore effettua un tiro per colpire, occorre assumere che abbia tirato un 20 e calcolare il successo o il fallimento di conseguenza. Bisogna comunque tirare il d20 e usare questo tiro per controllare la possibilità di una minaccia di critico.

Questa qualità significa pure che una divinità maggiore non ha neanche bisogno del talento Incantesimi Massimizzati, perché i suoi incantesimi hanno sempre il massimo effetto.

Tiro salvezza: I Dadi Vita, il tipo e il livello del personaggio di una divinità determinano i suoi bonus ai tiri salvezza base. Una divinità ottiene un bonus a tutti i tiri salvezza pari al grado divino. Le divinità di grado 1 o superiore non falliscono automaticamente con un 1 naturale per il tiro salvezza.

Prove: Una divinità ottiene il grado divino come bonus a tutte le prove di abilità, prove di caratteristica, prove di livello dell'incantatore e prove di scacciare.

Adorare gli immondi

Alcuni demoni e diavoli di grande potenza hanno trovato modo di attingere potere da adoratori mortali come accade per le divinità. Sebbene questi esseri siano crudeli, sadici e non meritevoli di alcuna fiducia, alcuni esseri su Toril li vedono come mezzi per ottenere rapidamente potere. I culti che adorano gli immondi sono in genere piccoli e circoscritti, con pochi seguaci e una tendenza a disintegrarsi quando vengono attaccati o quando l'immondo viene distratto da altri interessi e cessa di concedere incantesimi. Ciononostante alcuni immondi stabiliscono una presenza permanente su Toril in questo modo; Gargauth, che precedentemente era un arcidiavolo, è divenuto una divinità, e la divinità minotauro, Baphomet, è un demone. Altri due noti demoni venerati su Faerûn sono Orcus (responsabile della maggior parte dei disordini in Damara anni fa) e Pazrael.

In un certo senso, adorare un immondo è simile al modo in cui alcune anime contrattano con i baatezu nell'altro mondo. Un mortale fa un patto con un demone o con un diavolo, promettendo adorazione e sacrifici in cambio di incantesimi. L'accordo in genere comprende la condanna dell'anima del seguace all'Abisso o ai Nove Inferi sotto il controllo dell'immondo in questione. Il patto generalmente stabilisce che, dovesse il mortale fallire nel propiziare l'immondo con frequenti sacrifici, esso lo può uccidere e può portare la sua anima nel suo piano esterno di residenza. Anche se questo sembra un patto vantaggioso per l'esterno, l'immondo fa in genere poche richieste al mortale oltre ai sacrifici, così il mortale non deve preoccuparsi circa morale, restrizioni di comportamento, dogma o uso improprio degli incantesimi concessi.

Informazioni su domini, armi preferite e aree di influenza su Baphomet, Orcus e Pazrael possono essere reperite nella tabella "Divinità mostruose" nell'appendice di questo manuale.

Le divinità minori (grado 6-10) possono prendere 10 su qualsiasi prova, sempre che abbiano bisogno di effettuare la prova.

Le divinità intermedie e le divinità maggiori (grado 11-20) ottengono sempre un risultato di 20 su qualsiasi prova, sempre che abbiano bisogno di effettuare la prova.

Immunità: Le divinità hanno le seguenti immunità. Alcune divinità possono averne di aggiuntive. A meno che non sia diversamente indicato, queste immunità non si applicano agli attacchi di una divinità di grado pari o superiore.

Trasmutazione: Una divinità è immune alla metamorfosi, alla pietrificazione o a ogni altro attacco che alteri la sua forma. Qualsiasi potere di mutazione della forma che la divinità possieda funziona normalmente su di essa.

Risucchio di energia, risucchio di caratteristica, danno alle caratteristiche: Una divinità non è soggetta al risucchio di energia, al risucchio di caratteristica o al danno alle caratteristiche.

Effetti che influenzano la mente: Una divinità è immune agli effetti che influenzano al mente (charme, compulsioni, allucinazioni, trame ed effetti di morale).

Immunità all'energia: Le divinità di grado 1 o superiore sono immuni all'elettricità, al freddo e all'acido, anche se l'attacco proviene da una divinità di grado superiore. Alcune divinità hanno immunità aggiuntive.

Le divinità di grado 1 o superiore sono immuni alle malattie e al veleno, allo stordimento, al sonno, alla paralisi, agli effetti mortali e alla disintegrazione.

Le divinità di grado 6 o superiore sono immuni agli effetti che le imprigionino o le bandiscano. Questi effetti includono *ancora dimensionale, congedo, esilio, imprigionare, intrappolare l'anima, legame, legare anima, repulsione, stasi temporale*, e scacciare e intimorire.

Riduzione del danno: Una divinità ha riduzione del danno pari a 35 + il suo grado divino/+4. Per esempio, un semidio con grado divino 3 ha riduzione del danno 38/+4.

Se la divinità possiede riduzione del danno da un'altra fonte, come dei livelli di classe da barbaro, questa riduzione del danno non si somma con quella conferita dai gradi divini. Invece, la divinità ottiene il beneficio della migliore riduzione del danno in ogni data situazione.

Per esempio, una divinità con riduzione del danno 38/+4 è anche un barbaro di 20° livello con una riduzione del danno 4/-. Se la divinità viene attaccata con un'arma con potenziamento +3 o minore, la divinità utilizza la riduzione del danno 38/+4. Se la stessa divinità viene attaccata con un'arma +4 o migliore, la divinità utilizza la riduzione del danno 4/-, perché la riduzione del danno del barbaro non è negata da un'arma +4 o migliore. Se una divinità ha una seconda riduzione del danno che possa applicarsi all'attacco, questa riduzione del danno viene segnalata tra parentesi dopo la voce di riduzione del danno.

Resistenze: Tutte le divinità hanno almeno una delle seguenti resistenze. Le singole divinità possono avere resistenze aggiuntive.

Resistenza all'energia: Una divinità ha una resistenza al fuoco pari a 20 + il suo grado divino.

Resistenza agli incantesimi: Una divinità ha una resistenza gli incantesimi pari a 32 + il suo grado divino.

Capacità divine primarie: Ogni divinità di grado 1 o superiore ha almeno un potere aggiuntivo, chiamato capacità divina primaria, per ogni grado divino (vedi "Capacità divine primarie" nell'appendice).

Poteri di dominio: Una divinità di grado 1 o superiore può utilizzare qualsiasi potere di dominio che concede ai suoi chierici un numero di volte al giorno pari al suo grado divino (se il potere può essere normalmente usato un numero maggiore di questo, la divinità ottiene il numero maggiore di utilizzi). A questo proposito, se un potere di dominio è basato sul livello del chierico, una divinità senza livelli da chierico ha un livello del chierico effettivo uguale a 10° + il suo grado divino.

Capacità magiche: Una divinità può utilizzare qualsiasi incantesimo di dominio che può conferire, come una capacità magica a volontà. Il livello dell'incantatore effettivo per queste capacità è pari a 10 + il grado divino della divinità. La CD ai tiri salvezza per queste capacità è 10 + il livello dell'incantesimo + il bonus di Carisma (se presente) + il grado divino della divinità.

Immortalità: Tutte le divinità (anche quelle di grado 0) sono immortali per loro stessa natura e non possono morire per cause naturali. Le divinità non invecchiano e non hanno bisogno di mangiare, dormire o respirare. Una divinità può morire solo per speciali circostanze, in genere venendo uccisa in un combattimento fisico o magico.

Le divinità di grado 1 o superiore non sono soggette alla morte per danno massiccio (vedi "Ferite e morte" nel Capitolo 8 del *Manuale del Giocatore*).

Sensi: Le divinità di grado 1 o superiore possiedono percezioni sensoriali incredibili. I sensi (incluse la scurovisione e la visione crepuscolare, se la divinità le possiede) di una divinità del genere si estendono per un raggio di 1,6 chilometri per grado divino. A tutti gli effetti, una divinità di grado divino 10 può vedere, ascoltare, toccare e odorare a una distanza di sedici chilometri così come un umano può percepire le cose abbastanza vicine per poterle toccare. La percezione è limitata ai sensi posseduti dalla divinità. Per esempio, una divinità non può vedere nell'oscurità se non possiede la scurovisione. Né può vedere attraverso gli oggetti solidi senza usare la sua capacità di senso remoto o qualche sorta di potere di vista ai raggi X.

Senso remoto: Come azione standard, una divinità di grado 1 o superiore può percepire ogni cosa entro un raggio di 1,6 chilometri per grado divino attorno a uno qualsiasi dei suoi seguaci, luoghi sacri o altri oggetti o locali sacri a essa. Questo effetto soprannaturale può anche essere centrato in qualsiasi posto dove qualcuno abbia pronunciato il nome o il titolo della divinità per un periodo lungo fino a 1 ora dopo che il nome sia stato pronunciato, e in ogni luogo dove si sia verificato un evento pertinente all'area di influenza della divinità (vedi la descrizione della divinità per i dettagli).

Il potere di senso remoto funziona pure su piani diversi da quello in cui si trova la divinità e può penetrare qualsiasi barriera tranne uno scudo divino (una capacità divina primaria) od ogni altra area altrimenti bloccata da una divinità di grado pari o superiore. Il senso remoto non è ingannato da *anti-individuazione* né *dissimulare* o altri incantesimi simili, e non crea un sensore magico che le altre creature

Livelli oltre il 20°

Le divinità sono per lo più esterni di 20 DV che inoltre possiedono da 30 a 50 livelli del personaggio. Gli ulteriori livelli del personaggio oltre al 20° funzionano secondo regole speciali introdotte e descritte con dovizia di particolari nel *Manuale dei Livelli Epici*.

I livelli del personaggio sopra il 20° conferiscono alcuni, ma non tutti, i benefici dei livelli normali. Le divinità guadagnano tutti i privilegi di classe per i loro livelli (come i talenti bonus del guerriero, il danno senz'armi del monaco o la capacità di lanciare incantesimi del mago). La divinità guadagna anche il Dado Vita normale per quella classe, più i punti abilità aggiuntivi, proprio come se la divinità avesse normalmente un livello in quella classe. La divinità guadagna un punto bonus a una caratteristica ogni quattro livelli e un talento ogni tre livelli.

Oltre il 20° livello del personaggio i bonus di attacco base e dei tiri salvezza delle divinità incrementano a nuovi ritmi. Le divinità guadagnano un bonus +1 al tiro per colpire al 21° livello e a ogni livello dispari da lì in poi, ossia una divinità con 40 livelli di classe (oltre la base di 20 Dadi Vita da esterno) ha un bonus di attacco base +40. Nessuna divinità può avere più di quattro attacchi derivati dal suo bonus di attacco base, così una divinità con un bonus di attacco base di +40 ha attacchi aggiuntivi a +35, +30 e +25.

Le divinità guadagnano anche un bonus +1 ai tiri salvezza al 22° livello e a ogni livello pari da lì in poi. Una divinità con 20 Dadi Vita da esterno e 40 livelli di classe ha i tiri salvezza base (Riflessi, Tempra e Volontà) di +32.

possano individuare (come fa l'incantesimo *scrutare*).

Una divinità può estendere i suoi sensi in due o più luoghi remoti alla volta (a seconda del suo grado divino) e sentire ancora quello che accade nelle vicinanze.

Una volta che una divinità sceglie un luogo remoto in cui estendere i suoi sensi, riceve automaticamente le sensazioni da quel luogo fino a quando sceglie un nuovo luogo oppure fino a quando può estendere i sensi a quella locazione (per esempio, dopo che sia passata 1 ora da quando è stato pronunciato il suo nome).

Bloccare i sensi: Come azione standard, una divinità di grado 1 o superiore può bloccare la capacità sensoriale di altre divinità del suo grado o inferiori. Questo potere si estende per un raggio di 1,6 chilometri per grado divino della divinità o entro la stessa distanza attorno a un tempio o ad un altro locale sacro a essa, o entro la stessa distanza attorno a un evento pertinente l'area di influenza della divinità. La divinità può bloccare due luoghi remoti alla volta, più l'area intorno a se stessa per 1,6 chilometri. Il blocco dura 1 ora per grado divino.

Area di influenza: Ogni divinità di grado 1 o superiore ha almeno una limitata conoscenza e controllo su di un qualche aspetto dell'esistenza mortale. La connessione di una divinità alla sua area di influenza le dona un certo numero di poteri.

Sensi dell'area di influenza: I semidei hanno una limitata capacità di percepire gli eventi pertinenti alle loro aree di influenza. Percepiscono automaticamente qualsiasi evento che coinvolga almeno mille persone. La capacità è limitata al presente.

Le divinità minori percepiscono automaticamente qualsiasi evento pertinente alle loro aree di influenza e che coinvolga almeno cinquecento persone.

Le divinità intermedie percepiscono automaticamente qualsiasi evento pertinente alle loro aree di influenza, indipendentemente dal numero di persone coinvolte. In aggiunta, i loro sensi si estendono nel passato per una decade per ogni grado divino che possiedono.

Le divinità maggiori percepiscono automaticamente qualsiasi evento pertinente alle loro aree di influenza, indipendentemente dal numero di persone coinvolte. In aggiunta, i loro sensi si estendono nel passato e nel futuro per una decade per ogni grado divino che possiedono.

Quando una divinità percepisce un evento, sa solo che l'evento sta accadendo e dove. La divinità non riceve informazioni sensoriali circa l'evento. Per esempio, un semidio del mare percepisce tutti i maremoti che minaccino molti villaggi, o città piccole e grandi. La divinità sa dove sono le onde, ma non sa che aspetto abbiano o che direzione abbiano.

Una volta che una divinità nota un evento, può utilizzare il suo potere di senso remoto per percepirlo.

Azioni automatiche: Le divinità non hanno bisogno di effettuare prove di abilità così spesso come fanno i mortali. Quando compie un'azione pertinente alla sua area di influenza, una divinità può compiere questa azione come azione gratuita, fin tanto che la CD della prova sia pari o inferiore a un certo valore (riportato nella descrizione della divinità). Il numero di tali azioni gratuite che una divinità può compiere a ogni round è determinato dal suo grado divino.

Creare oggetti magici: Una divinità di grado 1 o superiore può creare oggetti magici che siano in relazione alla sua area di influenza senza possedere nessun talento di creazione oggetto richiesto, ammesso che abbia tutti gli altri prerequisiti per creare l'oggetto. Il valore massimo dell'oggetto che una divinità può creare dipende dal suo grado divino. Il costo dell'oggetto e il tempo di creazione rimangono invariati, ma la divinità è libera di fare altro mentre non sta lavorando sull'oggetto (vedi la sezione sulla creazione degli oggetti magici nella *Guida del Dungeon Master*).

Per esempio, un semidio del fuoco può creare una *bacchetta di mani brucianti* senza il talento Creare Bacchette, ammesso che il semidio conosca l'incantesimo *mani brucianti*.

Se una divinità ha il talento di creazione oggetto pertinente all'oggetto che vuole creare, il costo (in oro e PE) e il tempo di creazione vengono dimezzati.

Aura divina: La sola presenza di una divinità di grado 1 o superiore può influenzare profondamente i mortali e gli esseri divini di grado inferiore, che possono trovare l'esperienza esaltante o sconvolgente, a seconda dell'umore della divinità e della loro relazione con essa.

Tutti gli effetti dell'aura divina sono capacità straordinarie che influenzano la mente. I mortali e le altre divinità di grado inferiore possono resistere agli effetti dell'aura superando un tiro salvezza sulla Volontà; la CD è pari a 10 + il grado divino + il modificatore di Carisma della divinità. Le divinità sono immuni alle aure di quelle di grado pari o inferiore al proprio. Qualsiasi essere che effettui con successo il tiro salvezza contro l'aura di una divinità è immune agli effetti dell'aura di quella divinità per un giorno.

L'aura divina è una emanazione che si estende intorno alla divinità per un raggio dipendente dal grado divino. La divinità sceglie a quanto ammonta il raggio e può modificarlo come azione gratuita. Se sceglie un raggio pari a 0 metri, l'aura cessa di funzionare a tutti gli effetti. Quando le aure di due o più divinità coprono la stessa area, funziona solo l'aura che appartiene alla divinità dal grado maggiore. Se i gradi sono uguali, le aure coesistono.

Come azione gratuita, la divinità può rendere immuni agli effetti dell'aura i suoi seguaci e/o gli esseri dello stesso allineamento. L'immunità dura per un giorno o fino a che la divinità non la annulli. Una volta influenzate dal potere di un'aura, le creature rimangono influenzate fino a che rimangono all'interno del raggio dell'aura.

Come azione gratuita, la divinità può scegliere ogni round tra i seguenti effetti.

Frastornare: Gli esseri su cui ha effetto osservano affascinati la divinità. Possono difendersi normalmente ma non possono compiere azioni.

Spaventare: Gli esseri su cui ha effetto diventano scossi e subiscono una penalità di morale -2 al tiro per colpire, ai tiri salvezza e alle prove. Il minimo sguardo o gesto della divinità le rende spaventate e le fa fuggire il più velocemente che possono, anche se possono scegliere il tragitto della loro fuga.

Risolutezza: Gli alleati della divinità ricevono un bonus morale di +4 al tiro per colpire, ai tiri salvezza e alle prove, mentre i nemici della divinità subiscono una penalità morale di -4 al tiro per colpire, ai tiri salvezza e alle prove.

Concedere incantesimi: Una divinità concede incantesimi e poteri di dominio agli incantatori divini mortali che innalzano preghiere per essa. La maggior parte delle divinità concedono gli incantesimi dalla lista degli incantesimi del chierico, da quella del ranger e da tre o più domini. Le divinità con livelli da druido possono concedere incantesimi dalla lista del druido e le divinità con livelli da paladino possono concedere incantesimi dalla lista del paladino. Una divinità può privare degli incantesimi uno o più mortali come azione gratuita; una volta che un incantesimo è stato concesso, rimane nella mente del mortale fino a che non viene utilizzato.

Lancio spontaneo: Una divinità di grado 1 o superiore che abbia livelli in una classe di incantatore divino può lanciare spontaneamente

Divinità e bonus di sinergia

Molte abilità forniscono bonus di sinergia ad altre abilità, se il personaggio ha 5 gradi o più in queste abilità. Per esempio, un personaggio ottiene un bonus di sinergia +2 alle prove di Cavalcare se ha 5 gradi o più nell'abilità Addestrare Animali.

Per ogni 20 gradi in più in un'abilità, il bonus di sinergia della divinità nell'abilità (se presente) aumenta di +2. Per esempio, una divinità con 25 gradi in Addestrare Animali riceverebbe un bonus di sinergia +4 alle prove di Cavalcare, e una divinità con 45 gradi in Addestrare Animali riceverebbe un bonus di sinergia +6 alle prove di Cavalcare.

qualsiasi incantesimo sia in grado di conferire. Questo potere funziona come la capacità di un chierico di lanciare spontaneamente gli incantesimi *curare* (vedi la sezione del chierico nel Capitolo 3 del *Manuale del Giocatore*), tranne per il fatto che si applica a ogni incantesimo che la divinità possa conferire.

Comunicazione: Una divinità di grado 1 o superiore può comprendere, parlare e leggere qualsiasi linguaggio, inclusi i linguaggi non verbali.

La divinità può parlare direttamente a tutti gli esseri entro 1,6 chilometri per grado divino.

Comunicazione remota: Come azione standard, una divinità di grado 1 o superiore può comunicare con un luogo remoto. La divinità può parlare ai suoi seguaci, e a chiunque si trovi entro un raggio di 1,6 chilometri per grado divino da un sito dedicato a essa (come un tempio, un santuario o una radura sacra), o entro 1,6 chilometri per grado divino da una statua o altra rappresentazione della divinità.

La creatura contattata può ricevere un messaggio telepatico che può essere ascoltato solo da essa. Oppure, la voce della divinità può sembrare provenire dal nulla, dal terreno o da un oggetto scelto dalla divinità (ma non un oggetto o un locale dedicato a un'altra divinità di grado pari o superiore di quella che sta parlando). In quest'ultimo caso, chiunque sia in grado di sentire il suono può ascoltarlo.

La divinità può inviare una manifestazione o un presagio invece di un messaggio parlato o telepatico. L'esatta natura di questa comunicazione varia da una divinità all'altra, ma di solito si tratta di un qualche fenomeno visibile come un raggio di luce, un cambiamento del clima, il radunarsi di alcuni animali.

Il potere di comunicazione di una divinità funziona anche su altri piani e penetra qualsiasi barriera. Una volta che la comunicazione è stabilita, la divinità può continuare a comunicare come azione gratuita fino a che decide di porvi fine.

Una divinità può portare avanti tante comunicazioni remote quanti sono i luoghi remoti in cui può estendere i suoi sensi (vedi "Senso remoto", sopra).

Reame divino: Ogni divinità di grado 1 o superiore possiede un luogo che serve da luogo di lavoro, residenza personale, sala delle udienze e qualche volta come ritiro o fortezza. Una divinità all'interno del reame divino è alla sua massima potenza.

Una divinità ha un controllo per lo meno minimo sull'ambiente del suo reame, potendo controllare la temperatura ed elementi minori dell'ambiente come gli odori e i suoni di sottofondo. Il raggio di questo controllo dipende sia dal grado della divinità, sia se il reame si trovi su di un Piano Esterno o su di un altro piano (incluso il Piano Materiale).

All'interno di quest'area, la divinità può fissare qualsiasi temperatura che sia normale per il piano in cui si trova il reame (per il Piano Materiale, qualsiasi temperatura da -29°C a 49°C), e riempire l'area con gli odori e i suoni che preferisce. Il volume dei suoni non può essere maggiore di quello che possono fare cento uomini; la divinità può creare i suoni di un coro invisibile, di una battaglia, di una giungla piena di striduli uccelli o simili, ma non discorsi intelligibili o suoni dannosi. Questo controllo sul suono è simile a quello dell'incantesimo *suono fantasma*, ma in grado di produrre un maggior volume di rumore. La capacità di creare odori è simile. Le divinità di grado 6 o superiore possono creare suoni di discorsi intelligibili.

Un semidio o una divinità minore può erigere edifici e alterare il paesaggio, ma deve farlo con le sue mani, attraverso la magia o i suoi poteri divini.

Una divinità di grado 6 o superiore non solo ha il controllo dell'ambiente, ma controlla anche i collegamenti col Piano Astrale. Manipolare i collegamenti astrali di un reame rende il teletrasporto e gli effetti simili inutili all'interno del reame. La divinità può indicare alcuni locali entro il reame dove i collegamenti astrali rimangono intatti. Allo stesso modo, la divinità può decidere di bloccare il reame ai portali planari e indicare dei luoghi dove i portali sono possibili.

Una divinità di grado 11 o superiore può anche applicare nel suo reame i tratti di magia potenziata o di magia ostacolata su un massimo di quattro gruppi di incantesimi (incantesimi appartenenti alla medesima scuola o al medesimo dominio, oppure con lo stesso descrittore). Il tratto di magia potenziata permette di applicare un talento di metamagia a un gruppo di incantesimi senza dover utilizzare slot incantesimi di livello maggiore. Molte divinità applicano il tratto magia potenziata ai loro incantesimi di dominio, rendendoli massimizzati (come per l'effetto del talento Incantesimi Massimizzati) entro i confini del proprio reame. Per lanciare un incantesimo influenzato dal tratto di magia ostacolata, l'incantatore deve effettuare con successo una prova di Sapienza Magica (CD 15 + il livello dell'incantesimo). Se la prova fallisce, l'incantesimo è sprecato. Il tratto di magia ostacolata non influenza gli incantesimi e le capacità magiche della divinità.

Inoltre, una divinità di grado 11 o superiore può erigere edifici e alterare il terreno entro sedici chilometri per trasformarlo in qualsiasi tipo di terreno esistente sul Piano Materiale. Questi edifici e alterazioni sono manifestazioni del controllo della divinità sul reame.

Una divinità maggiore (grado 16 o superiore) può anche compiere una delle seguenti azioni.

- Cambiare o applicare un tratto gravitazionale all'interno del reame.
- Cambiare o applicare un tratto elementale o di energia all'interno del reame.
- Cambiare o applicare un tratto temporale all'interno del reame.
- Applicare il tratto di magia limitata a una particolare scuola, dominio o descrittore d'incantesimo all'interno del reame, impedendo a questi incantesimi e alle capacità magiche di funzionare. Gli incantesimi e le capacità magiche della divinità maggiore non sono limitati da queste restrizioni.

Una volta che una divinità definisce le condizioni nel suo reame, esse sono permanenti, sebbene la divinità possa cambiarle. Come azione standard, la divinità può specificare una nuova condizione ambientale. Il cambiamento prende atto gradualmente nei 10 minuti seguenti.

Modificare i collegamenti astrali, i tratti planari o il terreno richiede uno sforzo maggiore, e la divinità deve lavorare per un anno e un giorno per modificarli. Durante questo periodo di tempo, la divinità deve passare 8 ore al giorno sul progetto. Durante le rimanenti 16 ore di ogni giornata, la divinità può compiere qualsiasi azione desideri, a condizione che rimanga all'interno del reame. I collegamenti astrali, i tratti planari e il terreno rimangono invariati fino a quando il lavoro non è completato.

Viaggio: Una divinità di grado 1 o superiore può utilizzare *teletrasporto senza errore* come capacità magica a volontà, come se l'incantesimo fosse lanciato da un personaggio di 20° livello, tranne per il fatto che la divinità può trasportare solo se stessa e fino a 45 kg di oggetti per grado divino. Una divinità di grado 6 o superiore può anche utilizzare *spostamento planare* come capacità magica a volontà, come se l'incantesimo fosse lanciato da un personaggio del 20° livello, tranne per il fatto che la divinità può trasportare solo se stessa e fino a 45 kg di oggetti.

Divinità e lancio di incantesimi

In quanto personaggi di circa 60° livello, le divinità possono pagare liberamente anche i costi in PE più grandi. Considerare che una divinità abbia una riserva di circa 30.000 PE che può usare ogni decade per creare oggetti magici e lanciare incantesimi con costi in punti esperienza.

Cosa succede quando una divinità lancia *miracolo*? Piuttosto che implorare un'altra divinità di eseguire qualche compito, la divinità usa semplicemente un po' del suo potere. Paga il costo in punti esperienza senza pensarci due volte e crea l'effetto desiderato.

Se la divinità ha una cavalcatura personale, un'arma intelligente personale o un famiglio, toccandolo può trasportarlo in qualsiasi modalità di viaggio. Il peso conta ai fini del limite di peso della divinità.

Famiglio: Una divinità di grado 1 o superiore con livelli da mago o da stregone ha la capacità di trattare ogni creatura di un certo tipo come famiglio, a condizione che questa creatura si trovi entro 1,6 chilometri per grado divino della divinità. Per esempio, Bane è un mago di 10° livello di grado divino 17. I corvi sono il tipo specificato di famiglio, quindi Bane può utilizzare come famiglio qualsiasi corvo entro 27,2 chilometri. Questo animale guadagna tutte le caratteristiche che ha il famiglio di un mago di 10° livello. Questa capacità speciale del famiglio si applica a una sola creatura per volta, ma la divinità può cambiare da una creatura all'altra istantaneamente, a condizione che la seconda creatura si trovi entro il raggio di azione di questo potere.

Questa capacità del famiglio speciale non sostituisce la capacità della divinità di avere un famiglio normale, che può essere di qualsiasi tipo di creatura permessa. Per esempio, Bane può avere un rospo come famiglio normale in aggiunta al suo speciale famiglio corvo. Il rospo guadagna le capacità di un normale famiglio di un mago di 10° livello, purché il rospo si trovi entro 1,6 chilometri da Bane. (Per i dettagli sulle capacità speciali che i famigli ricevono e attribuiscono ai loro padroni, vedi Capitolo 3 del *Manuale del Giocatore*).

Leggere le schede delle divinità

Ogni scheda di divinità presentata nel Capitolo 1 è organizzata nello stesso formato generale, come descritto di seguito.

Statistiche divine schematizzate

La prima parte contiene informazioni basilari sulla divinità.

Nome: La prima riga riporta il nome con cui è generalmente conosciuta la divinità. Se sono presenti altri nomi o titoli che le vengono attribuiti, sono elencati subito sotto il nome.

Simbolo: Una breve descrizione del simbolo sacro o sacrilego portato dai chierici della divinità. Questo simbolo viene spesso riportato sugli altari e su altri oggetti dedicati alla divinità.

Piano di residenza: La porzione del cosmo dove la divinità risiede di solito.

Allineamento: L'allineamento della divinità. Le divinità seguono gli stessi allineamenti dei mortali; vedi Capitolo 6 del *Manuale del Giocatore*.

Area di influenza: Gli aspetti dell'esistenza mortale con i quali la divinità è più frequentemente associata. Gli elementi dell'area di influenza vengono semplicemente elencati in ordine di importanza.

Seguaci: Coloro che seguono o venerano la divinità, semplicemente in ordine di numero e importanza per la divinità.

Allineamento dei chierici: Quali allineamenti possono avere i chierici della divinità. Come riportato nel *Manuale del Giocatore*, un chierico generalmente ha lo stesso allineamento della sua divinità. L'allineamento di alcuni chierici si trova a un passo di distanza da quello della rispettiva divinità. Per esempio, la maggior parte dei chierici di Eilistraee (che è caotica buona) sono loro stessi caotici buoni, ma alcuni sono caotici neutrali o neutrali buoni. Un chierico non può essere neutrale a meno che non lo sia la sua divinità.

Due allineamenti sono a un passo di distanza se sono adiacenti in verticale od orizzontale nello specchietto seguente. Allineamenti adiacenti lungo una diagonale non sono a un passo di distanza.

Legale buono	Neutrale buono	Caotico buono
Legale neutrale	Neutrale	Caotico neutrale
Legale malvagio	Neutrale malvagio	Caotico malvagio

Alcune divinità non accettano chierici che hanno un allineamento a un passo di distanza dal loro. Le descrizioni delle divinità includono dettagli in proposito.

Domini: I chierici della divinità scelgono tra domini qui elencati. Una divinità può utilizzare a volontà come capacità magica un incantesimo di dominio che può concedere. Può anche utilizzare almeno una volta al giorno per grado qualsiasi potere di dominio che può concedere. Scacciare o intimorire non morti non è un potere concesso ma un privilegio di classe del chierico. Una divinità può scacciare o intimorire non morti solo se ha livelli da chierico.

Arma preferita: L'arma preferita dalla divinità. I chierici della divinità in genere preferiscono usare queste armi, e alcuni incantesimi lanciati dai chierici, come *arma spirituale*, possono avere effetti che ricordano quest'arma.

Testo descrittivo

Subito dopo il blocco di statistiche della divinità si trovano le informazioni circa l'aspetto della divinità e altri fatti generali. In aggiunta, nel testo descrittivo vengono presentate le tre sottosezioni seguenti.

Storia/relazioni Informazioni su come la divinità sia venuta alla luce, o come abbia acquisito il suo status attuale, così come quali divinità consideri alleate o avversarie.

Dogma I precetti base del credo della divinità o i suoi insegnamenti.

Clero e templi I dettagli su come agiscano i chierici e i tipi di templi o santuari dedicati alla divinità. (Questa sottosezione è presente per le divinità del Capitolo 1 ma non per quelle del Capitolo 2).

Statistiche di gioco schematizzate

Le statistiche di gioco di D&D della divinità sono presentate qui di seguito. (Le statistiche di gioco sono fornite per le divinità del Capitolo 1 ma non per quelle del Capitolo 2). Utilizzano lo stesso formato usato per presentare le statistiche di qualsiasi altra creatura di D&D.

Tutti i modificatori possibili sono stati aggiunti alle statistiche della divinità, compresi i modificatori delle caratteristiche, i bonus da grado divino, i bonus da equipaggiamento magico, i bonus di sinergia e i bonus da alcuni talenti e capacità divine primarie.

I paragrafi alla fine del blocco di descrizione di gioco forniscono

Dietro le quinte: divinità e incantesimi divini

Il compito di conferire incantesimi divini costituisce solo una piccola preoccupazione per una divinità. Sono l'allenamento, l'abilità e la dedizione dell'incantatore che rendono la preparazione e il lancio degli incantesimi possibili, e questo è il motivo per il quale una divinità ha bisogno di avere livelli in una classe di incantatore divino per poter lanciare la maggior parte degli incantesimi divini. Gli incantesimi di dominio sono un'eccezione. I domini di una divinità sono strettamente legati alla sua area di influenza e rappresentano la somma e la sostanza dell'identità e del potere personale della divinità. Questo è il motivo per il quale le divinità possono fare un uso così libero dei loro poteri di dominio e per il quale possono utilizzare i loro incantesimi di dominio come capacità magiche.

informazioni aggiuntive sulla divinità.

Immunità divine: Qualsiasi immunità che la divinità possieda in virtù del grado divino, delle capacità divine primarie e dell'area di influenza.

Capacità divine primarie: Un elenco delle capacità divine primarie della divinità. Le capacità divine primarie uniche legate all'area di influenza della divinità.

Poteri di dominio: I poteri di dominio che la divinità può utilizzare. In alcuni casi, una divinità ha accesso a un potere di dominio che è irrilevante. Questi poteri non sono menzionati. Per esempio, il potere del dominio della Magia permette al chierico di utilizzare oggetti magici che producono incantesimi arcani; questo potere solitamente è irrilevante quando la divinità ha livelli da mago, quindi non viene menzionato.

Capacità magiche: Le capacità magiche della divinità e le CD per i loro tiri salvezza. Se una particolare capacità magica oltrepassa una di inferiore potenza, viene elencata solo la migliore. Per esempio, le divinità col dominio Viaggio possono utilizzare entrambi gli incantesimi *teletrasporto* (l'incantesimo di dominio di 5° livello) e *teletrasporto senza errore* (l'incantesimo di dominio di 7° livello) a volontà. Poiché *teletrasporto senza errore* è decisamente migliore, è l'unico menzionato. Gli incantesimi contrassegnati con un asterisco vengono descritti nella appendice di questo manuale.

Incantesimi al giorno e incantesimi conosciuti: Se la divinità ha una qualsiasi classe di incantatore, il numero di incantesimi che può lanciare al giorno e gli incantesimi conosciuti (per i bardi e gli stregoni) vengono forniti qui. Poiché la maggior parte delle divinità lancia spontaneamente (senza preparazione) i propri incantesimi, in genere non vengono fornite liste di incantesimi preparati.

Proprietà: Anche se la maggior parte delle divinità descritte in questo manuale non sono fornite con un gran numero di oggetti, in genere sono abbastanza ricche da portare quasi ogni oggetto che desiderino (non artefatti). Tuttavia, di solito non si preoccupano di farlo, poiché i loro poteri sono così formidabili che portare oggetti simili non li renderebbe significativamente più potenti.

Alcune divinità portano oggetti preferiti, di solito come segno distintivo personale. A meno che non sia diversamente specificato, questi oggetti sono artefatti minori di 25° livello dell'incantatore.

Capacità speciali: In questo manuale vengono descritte molte nuove capacità speciali per armi o armature.

ALTRI POTERI DIVINI

Questa sezione della descrizione di una divinità è relativa alle capacità speciali possedute in virtù dello status.

Il paragrafo di apertura in questa sezione spiega come i tiri di dado siano influenzati dal suo status divino.

Sensi: La distanza entro cui i sensi della divinità sono efficaci (il grado divino moltiplicato per 1,6 chilometri), più altri fatti relativi alla capacità della divinità di percepire gli eventi attorno a lei.

Sensi dell'area di influenza: I tipi di eventi relativi alla sua area di influenza che sono percepiti dalla divinità.

Azioni automatiche: Il tipo di attività che la divinità può compiere come azioni gratuite. Le azioni gratuite non consumano alcun tempo. La divinità può compierle nel suo turno e può allo stesso tempo muoversi e agire normalmente.

Creare oggetti magici: Il tipo di oggetti magici che la divinità può creare senza aver bisogno di un talento di creazione oggetto. La divinità ha ancora bisogno di spendere del tempo e punti esperienza per creare gli oggetti.

incontri divini e punti esperienza

Tranne le (presumibilmente) rare occasioni in cui un gruppo di personaggi sconfigge veramente una divinità in combattimento, le ricompense in punti esperienza per gli incontri con le divinità sono necessariamente premi per la storia. Perciò, queste non possono essere calcolate sul Grado di Sfida reale o presunto della divinità. Invece, bisogna determinare una ricompensa basata sulle circostanze dell'incontro, la sua importanza ai fini dell'avventura e della campagna e il risultato effettivo dell'incontro. Questa sezione offre alcune linee guida generiche, ma queste non dovranno mai sostituire il buon senso.

Alcuni tipi di contatto con le divinità sono di fatto abituali, per quanto bizzarro possa sembrare. Un chierico che prega per gli incantesimi o che lancia *comunione* ha un qualche livello di contatto con la sua divinità, ma non ottiene alcun punto esperienza da questo incontro. Infatti, nel caso dell'incantesimo *comunione*, in realtà perde punti esperienza. Allo stesso modo, se la divinità appare in sogno al personaggio o in visione per indirizzarlo in una cerca di qualche tipo, il personaggio non dovrebbe ricevere alcun punto esperienza da questo incontro. Guadagnerà abbastanza punti esperienza nella cerca, che è la vera sfida.

Tuttavia, altri tipi di incontro divino sono vere sfide e meritano di essere trattate come incontri veri e propri, con punti esperienza. Alcune situazioni richiedono che i PG negozino con una divinità, altre di ostacolare i piani di una divinità e altre ancora di sfuggire all'ira di una divinità possibilmente vivi! Alcune negoziazioni sono semplici, mentre altre sono molto più difficili (ricordando che le divinità spesso hanno modificatori di abilità di Diplomazia, Percepire Inganni e Raggirare in una gamma che va da +50 a +80). Come regola generale, assegnate agli incontri di negoziazione un Grado di Sfida tra il livello medio del gruppo -2 e il livello medio del gruppo +1. (La ricompensa in PE si aggira tra 150 e 450 volte il livello medio del gruppo). Ostacolare i piani di una divinità è una vera e propria sfida e merita probabilmente una Grado di Sfida tra il livello medio del gruppo e tre livelli sopra. (PE tra 300 e 900 volte il livello medio del gruppo). Sfuggire a una divinità è una sfida estrema e dovrebbe avere un Grado di Sfida tra i quattro e i sette livelli sopra il livello medio del gruppo. (PE tra 1.200 e 3.600 volte il livello medio del gruppo).

Naturalmente, il potere relativo della divinità (misurato dal suo grado divino così come dai suoi Dadi Vita e i livelli del personaggio che possiede) paragonato al livello del gruppo è una considerazione importante, particolarmente per incontri in cui i PG siano in forte vantaggio sulla divinità. Per personaggi di 65° livello, sfuggire all'ira di Uthgar non è un incontro di GS 69, dato che Uthgar è solo poco più potente di un personaggio di 20° livello. Di nuovo, queste linee guida non devono mai avere il sopravvento sul vostro giudizio riguardo la difficoltà dell'incontro.

Per i casi veri e propri di deicidio, il DM dovrebbe ricompensare ogni personaggio che abbia partecipato allo scontro con una quantità di PE pari al suo livello attuale moltiplicato per 1.000. È abbastanza per portare il personaggio al livello successivo ed è molto probabilmente la singola ricompensa più grande che un personaggio mai riceverà, paragonato a un singolo personaggio che sconfigge un mostro il cui GS è superiore di 4 al suo livello. Tuttavia, ricordate questo consiglio contenuto nella *Guida del DUNGEON MASTER*: "... un incontro in cui i PG sconfiggano qualcosa ben al di sopra del loro livello (GS superiore al loro livello di otto o più), è stato probabilmente il risultato di un'incredibile fortuna o di una serie di circostanze uniche, e perciò assegnare un premio completo in PE può non essere appropriato. Spetta al DM prendere questo tipo di decisione". Se i PG erano solamente gli astanti in una battaglia tra due divinità che si è conclusa con la morte di una di esse, dovrebbero ricevere alcuni PE se sono sopravvissuti a questo drammatico evento, ma non meritano di passare di livello dato il loro minuscolo ruolo nella dipartita del dio.

Divinità Maggiori di Faerûn

Le divinità seguenti sono le maggiori divinità presenti su Faerûn come descritto nell'*Ambientazione di Forgotten Realms*. Ognuna di queste trenta divinità è corredata di statistiche complete, dettagli circa il loro dogma, chierici, templi e altre informazioni pertinenti.

Azuth

L'Altissimo, il Patrono dei Magi, il Signore degli Incantesimi

Divinità Minore

Simbolo:	Mano sinistra che punta verso l'alto, circondata di fuoco blu
Piano di residenza:	Cuore del Dweomer
Allineamento:	Legale neutrale
Area di influenza:	Stregoni, maghi, incantatori in generale, monaci (Mano Splendente)
Seguaci:	Filosofi, saggi, stregoni, maghi
Allineamento dei chierici:	LM, LB, LN
Domini:	Conoscenza, Illusioni, Incantesimi, Legge, Magia
Arma preferita:	"Il Vecchio Bastone" (bastone ferrato)

Azuth si occupa dell'avanzamento e della conservazione delle arti magiche. Venerata da tutti i tipi di incantatori (in particolare i maghi), questa zelante divinità agisce da lungo tempo come consigliere per la divinità della magia grezza; Azuth e Mystra sono in ottimi rapporti come un tutore e la sua pupilla. Altre divinità ritengono Azuth piuttosto pignolo, dal momento che non comprendono il suo spirito asciutto o la sua infinita dedizione alla raccolta di conoscenze magiche. Azuth appare spesso come un uomo dalla barba bianca che indossa abiti antichi ed elaborati con in mano un Vecchio Bastone di grande potenza sormontato da una gemma.

Tra i più benedetti dei servitori terrestri di Azuth vi sono i Favoriti, un gruppo di maghi umani uccisi e riportati in vita dal Signore degli Incantesimi in persona ma che sono di fatto dei costrutti magici provenienti dal subconscio della sua mente. I Favoriti perseguono lo sviluppo e l'atto di incanalare la Trama attraverso formule scritte, un processo che i seguaci di Azuth riconoscono come l'apogeo delle scoperte scientifiche umane. Abilità eccezionali come la telecinesi e la possibilità di volare sono esempi di potere magico che forniscono importanti messaggi al gregge e sono forieri di nuovi sviluppi nelle scienze magiche. Azuth ha lottato disperatamente sin dal Periodo dei Disordini per riconciliare la vecchia Mystra con la nuova, e con la risultante differenza nella Trama che circonda Toril. Sebbene la divinità non ne sia a conoscenza, i Favoriti, manifestazioni mentali di questa lotta, stanno mandando in frantumi la sua chiesa e potrebbero esigere un alto prezzo dal Signore degli Incantesimi e dal suo seguito.

Nonostante il disordine ecclesiastico interno, molti esterni vedono la religione di Azuth come estremamente tradizionale. Per essi si adatta al mutare dei tempi molto lentamente, preferendo concentrarsi su astratti dibattiti arcani e allo stesso tempo rimanendo cieca di fronte ai problemi terreni. Dal momento che molti dei seguaci di Azuth assumono una posizione di neutralità riguardo a problemi morali, spesso la chiesa si trova ad essere criticata dai culti di Mystra maggiormente allineati.

I chierici di Azuth pregano per i loro incantesimi al tramonto. Ogni volta che un mago ascende al grado di Magister, per la chiesa di Azuth si tratta di una festività. I suoi chierici ne riconoscono poche altre di nota sebbene si conservi la tradizione di onorare il Signore degli Incantesimi leggendo passi liturgici durante i pasti. Il fulcro del canone ecclesiastico è composto da testi scritti da maghi famosi. I chierici di Azuth spesso diventano multiclasse come devoti arcani o maghi.

Storia/relazioni: Quando era un mortale, Azuth bramava il potere ricercando le arcane conoscenze di dozzine di imperi decaduti, e tentando in tutti i modi di progredire nei suoi studi magici. La sua dedizione lo portò infine ad essere il primo Magister, una posizione creata appositamente da Mystra per essere assegnata al suo più promettente pupillo mortale. In seguito, Azuth tentò di staccare un pezzo di divinità del dio Savras e di legarlo a sé, esperimento che però fallì. Questo comportò una serie di battaglie con Savras che ebbe fine quando quest'ultimo venne intrappolato in un bastone. Con l'aiuto di Mystra, che era diventata la sua amante, Azuth divenne finalmente una divinità. Savras (ora libero dalla sua prigionia) serve di malavoglia Azuth come pure il generalmente poco fidato Velsharoon.

Dogma: La ragione è il mezzo migliore per avvicinarsi alla magia, e la magia può essere esaminata e ridotta ai suoi componenti primari tramite lo studio e la meditazione. Mantieni la calma e usa cautela nell'uso della magia e degli incantesimi, per evitare di compiere errori a cui nemmeno la magia potrà rimediare. Usa l'Arte con saggezza, e cerca sempre di capire quando è meglio non usarla. Insegna

Simbolo di Stephanie Pui-Mun Law

la magia e fornisci oggetti che possano aiutare la gente a capirla, in modo che la conoscenza della magia possa diffondersi liberamente. Incarna e insegna agli altri l'idea che il potere magico comporta gravi responsabilità. Apprendi ogni nuovo incantesimo di cui vieni in possesso, e fanne una copia per la biblioteca del tempio. Non tenere per te le tue conoscenze, e incoraggia la creatività nel settore magico in ogni modo e in ogni momento.

Clero e templi: Il clericato di Azuth include maghi e monaci, sebbene chierici o chierici multiclasse detengano la maggior parte delle posizioni di potere all'interno della gerarchia. Queste persone, noti con il nome di magistrati, facilitano le comunicazioni fra gli incantatori arcani. I magistrati tendono a vestire con abiti elaborati e poco pratici dai colori sbiaditi, con alti collari improponibili, cappelli a larghe fogge e stole recanti simboli arcani.

I centri di venerazione di Azuth sono comuni nelle nazioni civilizzate, particolarmente in quelle città ove vi siano potenti gilde arcane. Qui, i magistrati rinforzano il Legame tra Maghi, un accordo informale insegnato a quasi tutti i maghi dall'inizio dell'era di Azuth come primo Magister. Il Legame tra Maghi prevede che le dispute tra maghi non debbano interessare tutta la comunità: è meglio che la magia venga lasciata a coloro che possiedono la forza di volontà necessaria per studiarla e padroneggiarla dal momento che i danni dovuti ai duelli magici gettano i maghi nella peggior luce possibile. (Ovviamente c'è un notevole numero di maghi che si fa beffe di queste "regole"). I conflitti tra maghi, secondo i principi del Legame tra Maghi, dovrebbero essere risolti privatamente, seguendo un complicato rituale, in genere non letale, che vede un mago combattere contro un altro mago all'interno di un'arena, in un duello di trama degli incantesimi. Ovviamente sono i magistrati a supervisionare questi duelli, premurandosi di mantenerli scrupolosamente segreti.

Il più potente membro di ogni data comunità templare è noto con il nome di "Primo" e ci si rivolge a lui con il titolo di "Vostra Riverenza" dai suoi inferiori. Coloro che abbiano servito l'Altissimo per molto tempo sono anche chiamati "Maestro" ma il clericato non ama altri titoli troppo ostentativi. Molti patriarchi vivono più di 150 anni, cosa che fa circolare false voci secondo le quali i chierici del circolo interno abbiano scoperto il segreto dell'immortalità.

I Favoriti di Azuth hanno una posizione importante all'interno del clericato, sia al di fuori che all'interno della gerarchia ecclesiastica. Di recente due Favoriti sono saliti a due ruoli importanti all'interno della chiesa. Meldrathar Gath di Halruua guida la fazione dei Guardiani del Telaio mentre Szesoch Vurlagor del Thay guida i più abbordabili Sapienti Incantati. Gli austeri Guardiani del Telaio mettono in discussione la presunta natura caotica di Mystra, la Madre di Tutta la Magia, che è spesso patrona di stregoni. Non si fidano degli stregoni per via delle loro doti naturali, che al meglio ricordano loro gli arcimaghi di Netheril, i quali proprio grazie all'uso sconsiderato della magia pura hanno distrutto un grande impero. In città come Halarahh e Bezantur, i Guardiani del Telaio, che occupano una posizione di influenza, lavorano dietro le quinte per impedire agli stregoni di accedere a posizioni di potere e fermare quello che ritengono un pericolo. I Sapienti Incantati, al contrario, auspicano collaborazione tra tutti i tipi di incantatori arcani sostenendo che solo attraverso lo sforzo comune la conoscenza umana di tutta la magia continuerà ad aumentare. Dal Periodo dei Disordini in poi, queste due contrastanti ideologie sono entrate in un conflitto sempre più aspro con il risultato che le varie chiese si sono divise in una serie di fazioni differenti.

Azuth

Illustrazione di Michael Kaluta

Azuth

Mago 20/Arcimago 5/Devoto arcano 5/Maestro del sapere 10/Chierico 20
Esterno Medio (Legale)
Grado divino: 10
Dadi Vita: 20d8+180 (esterno) più 20d4+180 (Mag) più 5d4+45 (Acm) più 5d4+45 (Dev) più 10d4+90 (Mas) più 20d8+180 (Chr) (860 pf)
Iniziativa: +11 (+7 Des, +4 Iniziativa Migliorata)
Velocità: 18 m
CA: 60 (+7 Des, +10 divina, +23 naturale, +8 deviazione, +2 fortuna [*Vecchio Bastone*])
Attacchi: *Bastone ferrato*+5 +52/+47 in mischia; o incantesimo +47 di contatto in mischia o di contatto a distanza
Danni: *Bastone ferrato*+5 1d6+15; o per incantesimo
Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Poteri di dominio, capacità divine primarie, capacità magiche, scacciare non morti 11 volte al giorno
Qualità speciali: Focus di allineamento (Legge), conoscenza pratica, portata arcana, lanciare incantesimi di legge a livello dell'incantatore +2, aura divina (300 m, CD 28), immunità divine, sudario divino (1 volta al giorno, legge, RI 52, 13 round), riduzione del danno 45/+4, incantesimi estesi, famiglio (gatti), resistenza al fuoco 30, reame divino (16 km Piano Esterno, 300 m Piano Materiale), sapienza superiore, padronanza istantanea (Raggirare), sapienza +30, maestro di controincantesimi, maestro degli elementi, scoperta arcana ulteriore, scoperta arcana, *spostamento planare* a volontà, comunicazione remota 16 km, difesa sacra +2, segreto della forza interiore, potenza degli incantesimi +1, potenza degli incantesimi +2, lancio spontaneo di incantesimi divini, RI 62, *teletrasporto senza errore* a volontà, vera sapienza, capire, parlare e leggere tutti i linguaggi e parlare direttamente a tutti gli esseri entro 16 km
Tiri salvezza: Temp +47, Rifl +45, Vol +56
Caratteristiche: For 24, Des 25, Cos 28, Int 50, Sag 32, Car 26
Abilità: Alchimia +63, Ascoltare +27, Cercare +53, Concentrazione +84, Conoscenze (arcane) +95, Conoscenze (architettura e ingegneria) +73, Conoscenze (dei piani) +87, Conoscenze (geografia) +73, Conoscenze (locali) +73, Conoscenze (natura) +73, Conoscenze (nobiltà e regalità) +73, Conoscenze (religioni) +73, Conoscenze (storia) +73, Diplomazia +59, Falsificare +36, Guarire +58, Intimidire +26, Osservare +27, Percepire Inganni +29, Raccogliere Informazioni +41, Raggirare +38, Sapienza Magica +97, Scrutare +93
Talenti: Abilità Focalizzata (Conoscenze [arcane]), Abilità Focalizzata (Sapienza Magica), Creare Armi e Armature, Creare Bacchette, Creare Bastoni, Creare Oggetti Meravigliosi, Creare Portale, Creare Verghe, Forgiare Anelli, Incantatore Prodigio (Mago), Incantesimi in Combattimento, Incantesimi Estesi, Incantesimi Immobili, Incantesimi Intensificati, Incantesimi Massimizzati, Incantesimi Potenziati, Incantesimi Prolungati, Incantesimi Rapidi, Incantesimi Silenziosi, Incantesimo Focalizzato (Abiurazione), Incantesimo Focalizzato (Evocazione), Incantesimo Inarrestabile, Incantesimo Persistente, Incantesimo Ritardato, Iniziativa Migliorata, Mescere Pozioni, Schivare, Scrivere Pergamene

Immunità divine: Danno alle caratteristiche, risucchio delle caratteristiche, acido, freddo, effetti mortali, malattia, disintegrazione, elettricità, risucchio di energia, effetti di influenza mentale, paralisi, veleno, *sonno*, stordimento, trasmutazione, *imprigionamento*, *esilio*.

Capacità divine primarie: Alterare Forma, Alterare Taglia, Controincantesimo Istantaneo, Controllare Creature (fino a 10 creature che pos-

sono lanciare incantesimi o utilizzare capacità magiche al giorno, Vol CD 28), Creare Artefatti, Dominio Extra (Illusioni), Dominio Extra (Incantesimi), Incantatore Divino, Metamagia Automatica (capacità magiche doppie), Metamagia Automatica (incantesimi da mago doppi), Resistenza agli Incantesimi Incrementata, Vedere Magia.

Poteri di dominio: Lancia gli incantesimi di divinazione a livello dell'incantatore +1; lancia gli incantesimi di illusione a livello dell'incantatore +1; lancia gli incantesimi di legge a livello dell'incantatore +1; utilizza gli oggetti a compimento di incantesimo o ad attivazione di incantesimo come un Mag50.

Capacità magiche: Azuth utilizza queste capacità come un incantatore di 20° livello, eccetto per gli incantesimi di legge, che utilizza come un incantatore di 22° livello, e gli incantesimi di divinazione e illusione, che utilizza come un incantatore di 21° livello. Le CD per i tiri salvezza sono pari a 28 + il livello dell'incantesimo. *Allucinazione mortale, armatura magica, aura imperscrutabile di Nystul, blocca mostri, calmare emozioni, campo anti-magia, cerchio magico contro il caos, chiaroudienza/chiaroveggenza, conoscenza delle leggende, desiderio limitato, dettame, disgiunzione di Mordenkainen, dissolvi il caos, dissolvi magie, distorsione, divinazione, evoca mostri IX* (solo come incantesimo della legge) *fatale, fuorviare, identificare, immagine minore, immagine persistente, immagine proiettata, immagine silenziosa, individuazione dei pensieri, individuazione delle porte segrete, infondere capacità magiche, ira dell'ordine, potenziatore mnemonico di Rary, previsione, protezione dagli incantesimi, protezione dal caos, qualsiasi incantesimo, qualsiasi incantesimo superiore, resistenza agli incantesimi, riflettere incantesimo, rivela locazioni, schermo, scopri il percorso, scudo della legge, silenzio, spezzare incantamento, visione del vero.*

Incantesimi da chierico al giorno (Livelli 0-11): 6/9/9/9/8/8/7/7/6/6/2/2; CD base = 23 + il livello dell'incantesimo, o 25 + il livello dell'incantesimo per gli incantesimi di abiurazione o di evocazione.

Incantesimi da mago al giorno (Livelli 0-19): 4/10/9/9/9/8/8/5/7/8/4/4/4/3/3/3/3/2/2/2/2; CD base = 36 + il livello dell'incantesimo, o 38 + il livello dell'incantesimo per gli incantesimi di abiurazione o di evocazione.

Proprietà: Azuth impugna il *Vecchio Bastone*, un lungo bastone di legno con puntale in ferro e con incisi sigilli e rune di tutti i tipi. Sulla sommità reca un grande e brillante zaffiro blu. Tutti i poteri di questo artefatto minore funzionano come gli incantesimi dello stesso nome lanciati da un mago di 18° livello.

I poteri seguenti non consumano cariche: *armatura magica, blocca porte, individuazione del magico, ingrandire, luce, mano magica.*

I poteri seguenti consumano 1 carica per ogni utilizzo: *dardo incantato* (5 dardi), *dissolvi magie, fiamma perenne, fulmine* (intensificato al 5° livello, 10d6 danni, tiro salvezza CD 17), *invisibilità, levitazione, muro di fuoco, palla di fuoco* (intensificata al 5° livello, 10d6 danni, tiro salvezza CD 17), *passapareti, pirotecnica, raggio di indebolimento* (intensificato al 5° livello, tiro salvezza CD 17), *ragnatela, scassinare, tempesta di ghiaccio.*

I poteri seguenti consumano 2 cariche per ogni utilizzo: *blocca mostri* (tiro salvezza CD 14), *cono di freddo* (15d6, tiro salvezza CD 15), *evoca mostri IX, globo di invulnerabilità, muro di forza* (solo come semisfera del diametro di 3 metri attorno all'utilizzatore), *spostamento planare, telecinesi* (peso massimo 180 kg), *turbine.*

Il *Vecchio Bastone*, inoltre, conferisce a chi lo impugna una resistenza agli incantesimi pari a 23. Questa non si somma alla resistenza agli incantesimi di Azuth, ma può essere utilizzata da altri personaggi che impugnino il bastone. Una creatura che impugni il bastone che abbassi volontariamente questa resistenza agli incantesimi, può usare il bastone per assorbire l'energia di incantesimi arcani diretti contro di lei, proprio come se si trattasse di una *verga dell'assorbimento* (vedi Capitolo 8 della *Guida del DUNGEON MASTER*). Il bastone utilizza i livelli di incantesimo come cariche, non come energia di incantesimi utilizzabile da chi lo impugna. Se il bastone assorbe livelli di incantesimi in numero superiore al suo limite di cariche (50), esplode come se fosse stato usato per un colpo definitivo (vedi sotto). Colui che impugna il bastone non ha idea di quanti livelli di incantesimo gli vengano lanciati, dato che il bastone non comunica questa informazione, come fa invece una *verga dell'assorbimento*. Assorbire incantesimi è rischioso, ma è l'unico modo per ricaricare il bastone.

Colui che impugna il bastone guadagna un bonus di fortuna +2 alla CA e ai tiri salvezza. Il *Vecchio Bastone* è anche un *bastone ferrato+5* che può essere usato per punire gli avversari. Se viene spesa 1 carica, come azione gratuita, il *Vecchio Bastone* infligge il doppio dei danni (x3 in caso di colpo critico) per 1 round. A comando, il bastone riflette automaticamente gli incantesimi lanciati a chi lo impugna, esattamente come se fosse sotto l'effetto di *riflettere incantesimo.*

Lo zaffiro del *Vecchio Bastone*, noto con il nome di Segreta delle Sfaccettature, può essere utilizzato per rinchiudere i nemici intrappolati dall'incantesimo *imprigionare* lanciato da chi impugna il bastone. Questi avversari sono intrappolati nella gemma invece che nella sfera magica nelle profondità della terra.

Il *Vecchio Bastone* può anche essere spezzato per ottenere un colpo definitivo. Tale atto deve essere deliberato e dichiarato da chi lo impugna. A questo punto tutte le cariche ancora presenti all'interno verranno immediatamente rilasciate in una sfera del raggio di 9 metri. Chiunque si trovi entro 3 metri dal bastone spezzato subisce un numero di danni in punti ferita pari a 8 volte il numero di cariche rimaste al suo interno; quelli che si trovano tra 3 e 6 metri da esso subiscono danni pari a 6 volte il numero di cariche, e quelli tra 6 e 9 metri subiscono danni pari a 4 volte il numero di cariche. Un tiro salvezza sui Riflessi (CD 17) riuscito dimezza i danni subiti.

Il personaggio che spezza il bastone ha una probabilità del 50% (un risultato di 01-50 con un d%) di essere trasportato su un altro piano di esistenza, ma in caso contrario (51-100) l'improvvisa esplosione causata dal rilascio dell'energia magica lo distrugge immediatamente.

Una volta che tutte le cariche del bastone siano state consumate, esso rimane un *bastone ferrato+5*. Una volta esaurite le cariche, non può essere spezzato per ottenere un colpo definitivo.

Livello dell'incantatore: 40°; *Peso:* 1,8 kg.

ALTRI POTERI DIVINI

In quanto divinità minore, Azuth può prendere 10 su qualsiasi prova. Azuth considera un 1 su un tiro per colpire o tiro salvezza normalmente e non come un fallimento automatico. È immortale.

Sensi: Azuth può vedere, sentire, toccare e odorare a una distanza di 16 chilometri. Come azione standard, può percepire qualsiasi cosa in un raggio di 16 chilometri dalla presenza di suoi seguaci, luoghi sacri, oggetti o uno qualsiasi dei luoghi in cui il suo nome o uno dei suoi titoli sia stato pronunciato nell'ultima ora. Può estendere i suoi sensi in massimo cinque luoghi alla volta. Può bloccare i poteri sensoriali delle divinità del suo grado o inferiori in massimo due luoghi remoti alla volta per 10 ore.

Sensi dell'area di influenza: Azuth percepisce la scoperta, la trascrizione e il lancio di ogni incantesimo in Faerûn, fintantoché l'evento in questione influenzi almeno cinquecento persone. Per esempio, Azuth percepirebbe un grande spettacolo magico o una battaglia in cui la magia ha giocato un ruolo importante.

Azioni automatiche: Azuth può utilizzare Conoscenze (arcane), Conoscenze (architettura e ingegneria), Conoscenze (dei piani), Conoscenze (geografia), Conoscenze (locali), Conoscenze (natura), Conoscenze (nobiltà e regalità), Conoscenze (religioni), Conoscenze (storia) o Sapienza Magica come azione gratuita se la CD dell'azione è 20 o minore. Può compiere fino a cinque di queste azioni gratuite ogni round.

Creare oggetti magici: Azuth può creare qualsiasi oggetto magico, fintantoché il prezzo di mercato dell'oggetto non eccede le 30.000 mo.

Bane

Il Signore Nero, la Mano Nera, il Signore dell'Oscurità

Divinità Maggiore

Simbolo:	Raggi verdi che scaturiscono da un pugno nero
Piano di residenza:	Distese della Rovina e della Disperazione
Allineamento:	Legale malvagio
Area di influenza:	Dolore, odio, tirannia, paura
Seguaci:	Conquistatori, guerrieri e monaci malvagi, tiranni, maghi
Allineamento dei chierici:	LN, LM, NM
Domini:	Distruzione, Legge, Male, Odio, Tirannia
Arma preferita:	"La Mano Nera di Bane" [guanto d'arme nero] (morning star)

Simbolo di Stephanie Pui-Mun Law

Le sale contorte di Zhentil Keep echeggiano delle maligne invocazioni innalzate in tutti i templi avvolti nelle tenebre sull'intera superficie di Faerûn. Bane, il Signore dell'Oscurità, ha vinto contro la morte stessa risorgendo al mondo per dare ispirazioni oscure a migliaia di intrighi, per fomentare la paura e l'odio nelle terre civilizzate e per rassicurare il comune mortale che la tirannia, sebbene occasionalmente possa essere sconfitta, non morirà mai. Sebbene Bane sia salito al soglio divino secoli fa, il suo scopo primario rimane prettamente umano: vuole diventare il signore assoluto di tutto il Faerûn. Il giorno in cui i suoi servitori siederanno su tutti i troni del mondo, quando i popolani serviranno i loro padroni per paura di morire, e quando l'altruismo e la speranza verranno cancellati dal mondo, allora e solo allora Bane si riposerà. Fino a quel giorno oscuro, tuttavia, la Mano Nera ha tutto il tempo per escogitare folli piani e intrighi di bassa lega. Alla fine egli sarà sicuramente il signore di tutto il Faerûn ma per ora non c'è fretta. Arrivare a quella metà costituisce solo metà del divertimento.

Bane preferisce rimanere nell'ombra mentre i suoi servitori portano avanti i suoi piani intricati. Nelle rare occasioni in cui si fa vedere, assume la forma di un umanoide avvolto nell'ombra, spesso a torso nudo oppure con indosso un'armatura nera e un mantello nero all'ultima moda striato di rosso. La sua mano destra, sempre protetta da un guanto metallico prezioso, è l'unica arma di cui necessita per sistemare quei pochi abbastanza coraggiosi (o folli) da attaccarlo. Non ammette alcun fallimento e raramente ci pensa due volte a mettere a tortura anche un servitore fedele per assicurarsi obbedienza totale alla sua dottrina rigida e rigorosa. Sebbene la sua ira, una volta risvegliata, sia indomabile, Bane non si adira facilmente ma permane in uno stato perpetuo di violenza controllata.

La tirannia di Bane è nota in tutto il continente ed è la divinità più di frequente associata al male. Quando si sparse la notizia per tutto il Faerûn che Bane era stato distrutto durante il Periodo dei Disordini, non meno di ventisette nazioni proclamarono quel giorno festa nazionale in segno di ringraziamento. Il popolano vede i chierici di Bane come potenziali dittatori gretti e meschini pronti ad utilizzare tattiche immorali e violenze di ogni tipo per spargere la loro influenza e promuovere i loro obiettivi. L'avventuriero invece recepisce i chierici di Bane come guastafeste e nemici, agenti di una filosofia malvagia che parteggia con mostri, diavoli e umanoidi selvaggi con l'obiettivo di portare a termine i loro scopi malvagi. I nobili più circospetti hanno compreso qual è la vera minaccia: che alcuni dei loro pari possano rendere omaggio al Signore Nero per ottenere con l'inganno e il sotterfugio ciò che i soldati non possono conquistare con la forza.

I chierici di Bane pregano per i loro incantesimi a mezzanotte. La religione non riconosce festività ufficiali sebbene i fedeli ringrazino la Mano Nera prima e dopo battaglie importanti o prima di un atto particolarmente importante di sotterfugio. I chierici anziani spesso proclamano sul momento le festività, sostenendo generalmente di essere stati ispirati in sogno. I riti includono rulli di tamburo, canti e sacrifici di esseri intelligenti, in genere su un altare di basalto nero o di ossidiana. Recentemente, i chierici di Cyric sono diventati i sacrifici più apprezzati oltre ai più consueti paladini, unicorni, bambini e celestiali, in particolari dai chierici più tradizionalisti. I chierici di Bane in genere diventano multiclasse come guerrieri, monaci, guardie nere o signori del terrore (vedi Capitolo 4). Coloro che sono associati al Culto del Drago spesso diventano multiclasse come vesti purpuree.

Storia/relazioni: Anche quando era umano, Bane non voleva nulla più che diventare il più tenuto e rispettato tiranno del mondo che fosse mai esistito. Tuttavia, per raggiungere quest'obiettivo, avrebbe avuto bisogno di una quantità di potere arcano generalmente impossibile da possedere da un comune mortale. Per questo motivo, questo despota calcolatore si unì in forze con altri due umani dalle intenzioni simili, Bhaal e Myrkul, con i quali strinse un patto che portò tutti e tre all'ascesa divina. I tre malvagi viaggiarono in lungo e in largo per tutto il Faerûn, eliminarono nemici in grandi quantità, uccisero uno dei Sette Dei Perduti, e viaggiarono per tutti i Piani Inferiori prima di giungere al loro scopo. Beneficiarono della generosità (o, come sostengono alcuni, indifferenza) dello spassionato Jergal, che si era stancato del suo ruolo di patrono delle liti, della morte e dei morti. Ognuno di essi si guadagnò un terzo dell'area di influenza di Jergal e dominarono su di essa per secoli.

Tuttavia, anche il controllo completo sulle liti non era abbastanza per Bane, il cui desiderio di supremazia lo portò, nel 1358 CV, a riunirsi di nuovo con Myrkul. Assieme, i due rubarono le *Tavole del Fato* inscritte da Lord Ao, dove vi era delineato il ruolo di ogni dio su Toril. Questa azione generò il Periodo dei Disordini, durante il quale Bane venne ucciso da Torm il Leale in una furiosa battaglia avvenuta nel porto di Tantras. Sembrava che l'ambizione senza fine del Signore Oscuro lo avesse portato alla sua distruzione. La chiesa di Bane si frammentò: molti chierici si rivolsero a Cyric, che ereditò l'area di influenza di Bane, e Iyachtu Xvim, figlio di Bane ottenuto da una potente demone. Gli agenti del benessere e della prosperità furono in grado di tirare un sospiro di sollievo in quei giorni, sapendo che Toril era stato liberato dalla sua più pericolosa minaccia.

Coloro che abbassarono la guardia, tuttavia, lo fecero troppo avventatamente. Nella notte di Mezzinverno del 1372 CV, Xvim esplose in una conflagrazione di diabolica luce verde. Dall'involucro fumante del suo cadavere emerse un nuovo Bane rinvigorito con la mano destra avviluppata da fiamme verdi. Xvim, così come sembra, non era altro che un bozzolo, un guscio nel quale era cresciuta una larva suppurante che sarebbe diventata Bane col tempo. Nei giorni successivi, i chierici di Xvim si convertirono a Bane e di nuovo un terribile male posò il suo sguardo calcolatore sulle contrade di Faerûn.

Bane odia virtualmente tutto il pantheon Faerûniano ma ha in particolare antipatia Torm, Cyric, Mystra, Tempus, Helm, Lathander, Oghma e Ilmater, proprio in quest'ordine. Intrattiene rapporti puramente lavorativi, per così dire, con Loviatar, Mask e Talona ma dal momento che lo temono disperatamente, le loro alleanze non sono forti.

Dogma: Non servire nessuno all'infuori di Bane. Temilo sempre, e fai sì che gli altri lo temano ancora più di te. Alla fine la Mano Nera trionfa sempre su chi gli si oppone. Tradisci Bane e morirai, e nella morte finirai per giurargli fedeltà, perché ti costringerà a farlo. Sottomettiti a Bane come ordinano i suoi sacerdoti, poiché il vero potere può essere guadagnato solo servendolo. Diffondi la paura nel nome di Bane. Lasciare che il potere gli sfugga di mano è la rovina di coloro che non servono Bane. Chi si oppone alla Mano Nera incontrerà la sua fine prima di tutti gli altri, e in modo più terribile rispetto a chi venera altre divinità.

Clero e templi: Bane ordina ai suoi sacerdoti e seguaci di ottenere posizioni di potere all'interno della loro società, sia con la forza o l'astuzia, e di utilizzare quel potere per fomentare l'odio, la paura, la distruzione e la lotta. La Mano Nera preferisce che i suoi chierici sovvertano governi e raggiungano i loro obiettivi sotto copertura della legge e tollerando parzialmente la discordia e la dissolutezza. Tortura, pestaggi e omicidi premeditati sono all'ordine del giorno in queste operazioni ed è molto raro che un iniziato del Signore dell'Oscurità non possieda almeno delle conoscenze rudimentali in questo tipo di pratiche. La chiesa è organizzata in una rigida gerarchia: mettere in discussione o disobbedire ad un ordine di un superiore è un insulto alla supremazia di Bane ed è passibile di tortura, sfregio o morte.

I templi di Bane tendono a riflettere le rigide dottrine del clero. Si tratta in genere di strutture di pietra con angoli netti, torri acuminate e strette finestre: un'architettura che ricorda fortezze o piccoli castelli. Piccoli e stretti corridoi portano da un'austera anticamera a stanze comuni, simili a quelle di caserme per il clero laico, tutte decorate qua e là solo da arazzi mostranti i simboli di Bane o inscritti con passi di importanti testi religiosi. In genere i templi includono un cortile centrale utilizzato per esercitazioni militari e cerimonie all'aperto, così come una grande sala tradizionale per grandi assembramenti. Molte chiese hanno anche grandi dungeon sotterranei ricchi di camere di tortura, pozzi di inedia e recinti di animali.

Prima del Periodo dei Disordini, la chiesa di Bane era divisa da una spaccatura interna; la setta degli Ortodossi (guidata da chierici) e la chiesa dei Trasformati (dominata da maghi). Lo stesso Bane incoraggiava questa lotta, apprezzando in particolare il dissenso anche quando si trattava dei suoi servitori. Il suo periodo di inattività lo ha però por-

tato a più miti consigli e si è preoccupato di eliminare queste divisioni di persona arrivando al punto di nominare Fzoul Chembryl, il signore di Zhentil Keep, come suo Tiranno Prescelto e rappresentante mortale infallibile. Le varie fazioni di chierici di Bane precedenti hanno trovato terreno comune nella creazione di terribili pogrom dove vengono radunati ex chierici di Bane che sono passati alla fede di Cyric dopo la "morte" del dio e non sono tornati indietro. La loro collaborazione può portare solo ad un male ancora maggiore per tutto il Faerûn.

Bane

Guerriero 15/Guardia nera 10/Chierico 10/Mago 10/Ladro 20
Esterno Medio (Legale, Malvagio)
Grado divino: 17
Dadi Vita: 15d10+135 (Grr) più 10d10+90 (Gne) più 10d8+90 (Chr) più 10d4+90 (Mag) più 20d6+180 (Ldr) (1.075 pf)
Iniziativa: +13 (+9 Des, +4 Iniziativa Migliorata)
Velocità: 18 m
CA: 82 (+9 Des, +17 divina, +30 naturale, +16 deviazione)
Attacchi*: *Guanto d'arme d'incalzare rafforzato legale sacrilego+5* +83/+78/+73/+68 mischia; o incantesimo +73 di contatto in mischia o +69 di contatto a distanza *Ottiene sempre un 20 al tiro per colpire; lanciare il dado per verificare se si tratta di un colpo critico
Danni*: *Guanto d'arme d'incalzare rafforzato legale sacrilego+5* 1d3+37/19-20; o per incantesimo *Infligge sempre il danno massimo (guanto d'arme 40 danni)
Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Comandare o intimorire non morti (livello effettivo di chierico 18°) 23 volte al giorno, poteri di dominio, capacità magiche primarie, punire il bene (1 volta al giorno, +16 al tiro per colpire e +10 ai danni per un attacco con un'arma), attacco furtivo +16d6 (96 danni), capacità magiche
Qualità speciali: Aura di disperazione, colpo incapacitante, benedizione oscura, *individuazione del bene*, aura divina (27,2 km, CD 43), immunità divine, riduzione del danno 52/+4, legame empatico col servitore immondo, eludere, famiglio (corvi), servitore immondo (corvo), resistenza al fuoco 37, reame divino (160 km Piano Esterno, 510 m Piano Materiale), opportunismo, *spostamento planare* a volontà, comunicazione remota 27,2 km, condividere incantesimi col servitore immondo, mente sfuggente, lancio spontaneo di incantesimi divini, RI 49, *teletrasporto senza errore* a volontà, trappole, schivare prodigioso (bonus Des alla CA, non può essere attaccato ai fianchi, +4 contro trappole), capire, parlare e leggere tutti i linguaggi e parlare direttamente a tutti gli esseri entro 27,2 km
Tiri salvezza*: Temp +79, Rifl +72, Vol +72 *Ottiene sempre un 20 ai tiri salvezza
Caratteristiche: For 36, Des 29, Cos 28, Int 30, Sag 28, Car 42
Abilità*: Acrobazia +39, Addestrare Animali +51, Alchimia +40, Artigianato (fabbricare armi) +75, Artista della Fuga +35, Ascoltare +52, Camuffare +56, Cavalcare (cavallo) +46, Cercare +50, Comunicazione Segreta +53, Concentrazione +74, Conoscenze (arcane) +50, Conoscenze (religioni) +50, Decifrare Scritture +46, Diplomazia +43, Disattivare Congegni +36, Equilibrio +37, Falsificare +36, Guarire +42, Intimidire +82, Muoversi Silenziosamente +55, Nascondersi +45, Nuotare +48, Orientamento +35, Osservare +32, Percepire Inganni +49, Raccogliere Informazioni +68, Raggirare +71, Saltare +50, Sapienza Magica +75, Scalare +52, Scassinare Serrature +35, Scrutare +50, Svuotare Tasche +36, Utilizzare Oggetti Magici +39, Valutare +36 *Ottiene sempre un 20 alle prove
Talenti: Arma Focalizzata (guanto d'arme), Attacco Poderoso, Attacco Rapido, Attacco Turbinante, Colpo Senz'Armi Migliorato, Combattere alla Cieca, Creare Verghe, Critico Migliorato (guanto d'arme), Deviare Frecce, Disarmare Migliorato, Incalzare, Incalzare Potenziato, Incantesimi in Combattimento, Incantesimi Estesi, Incantesimi Immobili, Incantesimi Intensificati, Incantesimi Potenziati, Incantesimi Rapidi, Incantesimi Silenziosi, Incantesimo Inarrestabile, Incantesimo Inarrestabile Superiore, Iniziativa Migliorata, Maestria, Mobilità, Pugno Stordente, Riflessi da Combattimento, Riflessi Fulminei, Sbilanciare Migliorato, Scacciare Extra, Schivare, Scrivere Pergamene, Spaccare l'Arma Potenziato, Specializzazione in un'Arma (guanto d'arme), Spinta Migliorata, Tempra Possente, Volontà di Ferro

Immunità divine: Danno alle caratteristiche, risucchio delle caratteristiche, acido, freddo, effetti mortali, malattia, disintegrazione, elettricità, risucchio di energia, effetti di influenza mentale, paralisi, veleno, *sonno*, stordimento, trasmutazione, *imprigionamento, esilio*.

Capacità divine primarie: Alterare Forma, Alterare Realtà (CD 53 per i tiri salvezza degli incantesimi duplicati, gli oggetti temporanei non magici durano 17 giorni, gli oggetti magici temporanei o le creature durano 17 ore), Alterare Taglia, Arma Focalizzata Divina (guanto d'arme), Attacco Furtivo Divino, Avatar (fino a 20), Colpo Distruttivo (Temp CD 37 + danno inflitto, oppure distruggere materia non vivente fino a 459 m³), Conoscere i Segreti (Vol CD 43), Dominio Extra (Distruzione), Dominio Extra (Legge), Esplosione Divina (19 volte al giorno, 33d12 danni, fino a 27,2 km), Esplosione Divina di Massa (fino a 85 bersagli, due bersagli non possono essere distanti più di 27,2 km, o un cono lungo fino a 510 m, o un'esplosione o una propagazione con raggio fino a 255 m e altezza fino a 51 m), Ferire Nemico, Imporre Cerca (fino a 17 creature al giorno), Imporre Maledizione (fino a 17 creature al giorno, Vol CD 43), Ispirazione Divina (disperazione, Sag CD 17, fino a 17 creature al giorno), Possedere Mortali (Vol CD 43, fino a 20 mortali alla volta), Presenza Terrificante (Vol CD 43), Richiamare Creature (fino a 17 diavoli al servizio simultaneamente, ognuno con un massimo di 17 DV), Scudo Divino (12 volte al giorno, annulla 170 danni), Spaccare e Separare (CD 35), Specializzazione Divina in un'Arma (guanto d'arme).

Bane

Poteri di dominio: Lancia gli incantesimi del male a livello dell'incantatore +1; 17 volte al giorno punizione (+4 al tiro per colpire e +10 ai danni con un'arma); 17 volte al giorno, bonus profano +2 al tiro per colpire, ai tiri salvezza, e alla CA contro l'avversario selezionato per 1 minuto; lancia gli incantesimi della legge a livello dell'incantatore +1.

Capacità magiche: Bane utilizza queste capacità come un incantatore di 27° livello, eccetto per gli incantesimi della legge e del male, che utilizza come un incantatore di 28° livello. Le CD per i tiri salvezza sono pari a 43 + il livello dell'incantesimo. *Antipatia, aura sacrilega, blasfemia, blocca mostri, calmare emozioni, cerchio di devastazione, cerchio magico contro il bene, cerchio magico contro il caos, charme di massa, comando, comando superiore, contagio, costrizione/cerca, creare non morti, dettame, devastazione, disintegrazione, dissacrare, dissolvi il bene, dissolvi il caos, dominare mostri, emozione* (solo effetto di odio), *estasiare, evoca mostri IX* (solo come incantesimo della legge o del male), *ferire, frantumare, giusto potere, implosione, infliggi ferite critiche, infliggi ferite leggere, influenza sacrilega, ira dell'ordine, lamento della banshee, mano stringente di Bigby, paura, proibizione, protezione dal bene, protezione dal caos, rivela bugie, scagliare maledizione, scudo*

della legge, spaventare, terremoto.

Incantesimi da guardia nera al giorno: 5/4/4/3; CD base = 19 + il livello dell'incantesimo o 21 + il livello dell'incantesimo per gli incantesimi di ammaliamento (compulsione).

Incantesimi da chierico al giorno: 6/8/7/6/6/5; CD base = 19 + il livello dell'incantesimo o 21 + il livello dell'incantesimo per gli incantesimi di ammaliamento (compulsione).

Incantesimi da mago al giorno: 4/7/7/5/5/4; CD base = 20 + il livello dell'incantesimo o 22 + il livello dell'incantesimo per gli incantesimi di ammaliamento (compulsione).

Proprietà: Bane indossa la *Mano Nera di Bane*, un *guanto d'arme+5* con le capacità speciali incalzare rafforzato, legale e sacrilego.

Livello dell'incantatore: 25°; *Peso:* 0,9 kg.

Koravis: Corvo immondo; GS 3; Bestia magica Minuscola; DV 9d8; pf 40; Iniz +2; Vel 3 m, volare 12 m (media); CA 21 (contatto 14, colto alla sprovvista 19); Att +10 mischia (1d2-3, artigli); Faccia/Portata 75 cm per 75 cm/0 m; AS Punire il bene (1 volta al giorno, +9 danni agli attacchi naturali); QS legame di sangue, resistenza al freddo 15, riduzione del danno 5/+2, scurovisione 18 m, legame empatico con Bane, resistenza al fuoco 15, eludere migliorato, visione crepuscolare, condividere tiri salvezza con Bane, parlare con Bane, resistenza agli incantesimi 18; AL LM; TS Temp +13, Rifl +8, Vol +8; For 5, Des 15, Cos 10, Int 9, Sag 14, Car 6.

Abilità e talenti: Ascoltare +6, Nascondersi +10, Osservare +6; Arma Preferita (artiglio).

Legame di sangue: Koravis guadagna un bonus di +2 a tutti i tiri per colpire, i tiri salvezza e le prove se vede Bane ferito o minacciato.

Eludere migliorato (Str): Se Koravis è soggetto a un attacco che normalmente permetterebbe un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni, non subisce danni se effettua con successo il tiro salvezza e solo la metà dei danni se fallisce il tiro salvezza.

Altri poteri divini

In quanto divinità maggiore, Bane ottiene automaticamente il miglior risultato possibile su ogni tiro di dado che effettua (inclusi tiri per colpire, danni, prove e tiri salvezza). È immortale.

Sensi: Bane può vedere, sentire, toccare e odorare a una distanza di 27,2 chilometri. Come azione standard, può percepire qualsiasi cosa in un raggio di 27,2 chilometri dalla presenza di suoi seguaci, luoghi sacri, oggetti o uno qualsiasi dei luoghi in cui il suo nome o uno dei suoi titoli sia stato pronunciato nell'ultima ora. Può estendere i suoi sensi in massimo venti luoghi alla volta. Può bloccare i poteri sensoriali delle divinità del suo grado o inferiori in massimo due luoghi remoti alla volta per 17 ore.

Sensi dell'area di influenza: Bane percepisce qualsiasi evento che coinvolge il contrasto, l'odio, la tirannia o la paura diciassette decadi prima che ciò avvenga e conserva la sensazione per diciassette decadi dopo che l'evento si è verificato.

Azioni automatiche: Bane può utilizzare Artigianato (fabbricare armi), Conoscenze (arcane), Conoscenze (religioni), Diplomazia o Intimidire come azione gratuita se la CD dell'azione è 30 o minore. Può compiere fino a venti di queste azioni gratuite ogni round.

Creare oggetti magici: Bane può creare qualsiasi verga magica, come una *verga dell'assorbimento*, o qualsiasi arma o armatura magica.

Avatar

Dal momento che venne ucciso proprio in forma di avatar, il Signore Oscuro non ama inviare veri avatar su Toril. Preferisce quindi impossessarsi del corpo di mortali oppure servirsi di mortali al suo servizio, come gli Zhentarim. Se obbligato a creare un avatar, Bane sceglie in genere di apparire come un giovane umano avvenente e dai capelli neri, vestito con stile e dai modi condiscendenti. Quando uno di questi avatar arriva nel Faerûn, i chierici del Signore Oscuro non hanno motivi di celebrazione poiché significa in genere che Bane ha deciso di interessarsi personalmente della punizione di un discepolo che ha fallito. Bane usa i suoi avatar come agenti piuttosto che soldati, di conseguenza i suoi seguaci hanno più da temere da costoro piuttosto che dai nemici della fede.

Avatar di Bane: Come Bane tranne per grado divino 8; CA 64 (contatto 43, colto alla sprovvista 64); Att +74/+69/+64/+59 mischia (1d3+28/19-20, *guanto d'arme d'incalzare rafforzato legale sacrilego+5*), o incantesimo +64 contatto in mischia o +60 contatto a distanza; QS Aura divina (240 m, CD 34), resistenza al fuoco 28, riduzione del danno 43/+4, RI 40; TS Temp +70, Rifl +63, Vol +63; tutti i modificatori di abilità ridotti di 9.

Capacità divine primarie: Alterare Forma, Alterare Taglia, Arma Focalizzata Divina (guanto d'arme), Attacco Furtivo Divino, Dominio Extra (Distruzione), Dominio Extra (Legge), Esplosione Divina (19 volte al giorno, 24d12 danni, fino a 12,8 km), Imporre Cerca (fino a 8 creature al giorno), Scudo Divino (12 volte al giorno, annulla 80 danni), Specializzazione Divina in un'Arma (guanto d'arme).

Capacità magiche: 18° livello dell'incantatore, o 19° per gli incantesimi della legge e del male; tiro salvezza CD 34 + il livello dell'incantesimo.

Chauntea

La Grande Madre, la Dea del Grano, Madre Terra

Divinità Maggiore

Simbolo:	Una rosa che sboccia su un campo di grano dorato alla luce del sole
Piano di residenza:	Casa della Natura
Allineamento:	Neutrale buono
Area di influenza:	Agricoltura, piante coltivate, contadini, giardini, estate
Seguaci:	Contadini e servi della gleba, druidi, fattori, giardinieri
Allineamento dei chierici:	CB, LB, N, NB
Domini:	Animale, Bene, Protezione, Rinnovamento, Terra, Vegetale
Arma preferita:	Una manciata di grano (falce)

Chauntea è antica tanto quanto Toril. Sua è la scintilla divina che diede vita al mondo naturale, il vibrante e altruista spirito fuso col pianeta al momento della sua creazione. In origine divinità dei luoghi selvaggi e della vita animale, Chauntea è cresciuta col suo mondo, cambiandosi e adattandosi ai suoi molti sviluppi. I millenni le hanno insegnato la pazienza tanto da farla diventare ponderata. Chauntea ama gli abitanti del suo mondo e prova un piacere immenso nell'insegnare ai suoi abitanti come la terra stessa possa arricchire la loro vita. Sua fu la mano che guidò i primi vagabondi umani a rinunciare all'incertezza del raccoglitore per la stabilità del campo. Oggi Chauntea è venerata come la Grande Madre dell'agricoltura, la gentile benefattrice che assicura un buon raccolto, pasti sani e una vita sana all'aria aperta.

Raramente Chauntea si manifesta in forma fisica, preferendo diffondere la sua essenza per tutta la terra vivente di Toril. Icone di carattere religioso la dipingono come una donna matronale di mezza età con capelli bianco pallido e un sorriso gentile. Porta con sé una bica di grano sia come bastone da cammino sia come arma nelle poche occasioni in cui si trovi a dover combattere.

Venerata da contadini, giardinieri, schiavi nei campi e chiunque si guadagni da vivere con la terra, Chauntea è considerata dalla maggior parte dei Faerûniani come parte integrale del ciclo di vita naturale. Ricchi proprietari terrieri e semplici contadini si recano ugualmente dal chierico della Madre Terra per far fruttare il raccolto o per preparare la mietitura per la stagione seguente. Quando il brutto tempo o la malattia portano a campi aridi, i contadini rivolgono il loro sguardo e le loro preghiere a Chauntea nella speranza che le sue attenzioni conservino almeno il raccolto stagionale. Coloro che fanno uso del raccolto con intenti malvagi avranno molto da temere dai servitori di Chauntea che prendono con molta serietà il loro ruolo di protettori della vita pastorale.

I chierici e i druidi di Chauntea pregano per gli incantesimi al tramonto. Il clericato osserva solo poche festività religiose preferendo istruire i fedeli a rendere omaggio a Chauntea ad ogni alba e ogni volta che la bellezza naturale del mondo riempie i loro cuori di gioia. Un'antica tradizione della chiesa vuole che una coppia appena sposata debba spendere la prima notte di nozze in un campo appena dissodato che si

dice assicuri un'unione fertile. La fertilità gioca un ruolo importante nella fede di Chauntea come dimostra la celebrazione edonistica che si tiene ogni anno a Pratoverde in cui l'eccessivo bere, mangiare, danzare e comportamenti disinibiti sono incoraggiati. Il clericato pronuncia l'Alta Preghiera del Raccolto durante una cerimonia annuale ritualizzata che coincide con l'inizio del raccolto. I chierici di Chauntea diventano spesso multiclasse come ranger o druidi.

Storia/relazioni: Chauntea è una delle più antiche divinità Faerûniane. Shar e Selûne erano già presenti prima di lei e furono loro a dare vita a Chauntea quando crearono il mondo di Toril. Nel susseguirsi dei millenni, Chauntea ha creato frementi relazioni con altre divinità, molte delle quali sono scomparse sotto ogni aspetto. Anche lei ha combattuto (e quindi distrutto) altre divinità che complottavano per rovinare il mondo di Chauntea. Alcuni dei suoi seguaci sostengono che Chauntea sia la progenitrice di tutte le razze mortali, che le creature che oggi popolano questo mondo siano nate dal suo grembo nei giorni in cui l'aria era quieta e la terra immobile. In questi primi secoli, Chauntea aveva il nome di Jannath la Madre Terra, una divinità selvaggia che correva insieme a branchi di animali e gioiva nella crescita incontrastata della natura selvaggia. Sebbene i popoli delle Isole Moonshae continuano a venerarla secondo questo aspetto di Grande Madre, la divinità stessa ha cambiato orientamento, come del resto ha fatto il mondo.

Nelle ultime centinaia di anni, Chauntea si è sentita molto legata con gli abitanti del suo mondo (in particolare gli umani) al punto che ora si preoccupa esclusivamente che possano nutrirsi di ciò che gli offre la terra. Predica un grande rispetto per la natura ed esorta le popolazioni delle terre civilizzate a riaggiustare quello che hanno danneggiato ma è ormai da moltissimo tempo che ha ceduto le terre selvagge ad altre divinità. Questo sviluppo ha portato ad un raffreddarsi del suo rapporto con Silvanus: alcuni dei druidi più militanti del Padre Quercia credono che la Grande Madre abbia tradito se stessa e abbia venduto il mondo alla fin troppo rapida espansione della civilizzazione. I suoi legami con gli altri dei della natura, in particolare Shiallia, Mielikki, Lurue e Eldath rimangono forti. Ha una forte predilezione per Lathander che nel tempo è sfociata in una relazione intima e ancora oggi le due divinità passano molto tempo insieme. Chauntea si oppone ad Auril, Malar, Talos e Umberlee e vede nel ritorno di Bane un presagio di sventura. Talona, Signora del Veleno, è la più acerrima rivale della Grande Madre dal momento che la propensione di Talona a portare desolazione, veleno e malattie al mondo naturale la riempie di una furia incontrollabile.

Dogma: La crescita e la mietitura fanno entrambe parte del ciclo eterno delle cose, e sono la parte più naturale della vita. La distruzione fine a se stessa senza una nuova creazione è una blasfemia. Non lasciare che trascorra un giorno in cui non avrai aiutato qualcosa a crescere e prosperare. Occupati delle piante e curale in qualunque momento possibile. Proteggi gli alberi e le piante, e metti da parte i loro semi in modo che ciò che è stato distrutto possa rinascere. Occupati della fertilità della terra e lascia che gli umani pensino alla propria. Evita il fuoco. Pianta un seme o una piccola pianta almeno ogni decade.

Clero e templi: I membri del clero della Grande Madre si dividono in due fazioni di eguale grandezza. Quei chierici che officiano agli agricoltori e ai lavoranti dei campi in città, cittadine e villaggi si autodefiniscono Pastorali, mentre l'altra fazione, più antica e selvaggia, che si muove nei luoghi selvaggi, si chiama (con un po' di arroganza) i Veri Modellatori. I membri di entrambe le sette non riconoscono alcuna autorità centrale: la loro è una fede altamente individualistica. Chauntea ha elaborato una sua dottrina che enuclea una serie di valori e di tabù generali, ma come il singolo chierico si adatta a questo codice sia a livello personale che in relazione al suo gregge è materia di interpretazione personale. La chiesa dà il benvenuto a membri di tutte le razze sebbene le donne siano la stragrande maggioranza rispetto agli uomini, forse perché la liturgia religiosa è intrisa di riferimenti alla fertilità, alla maternità e alla femminilità.

I chierici e i druidi di Chauntea sono spesso anche agricoltori o giardinieri; i Pastorali in particolare hanno un ruolo di grande rispetto nelle comunità rurali. Di solito sono nati in piccoli villaggi o in fattorie e sebbene alcuni rifuggano del tutto la città, la maggior parte è entrata a far parte del clericato quando hanno imparato ad apprezzare la bellezza naturale, una sensazione di pace che li ha pervasi mentre si trovavano in un campo dissodato alla luce del sole di mezza estate. Guadagnano l'ammirazione dei loro pari ingrandendo i raccolti ed eliminando le desolazioni naturali o i predatori con i loro incantesimi. Non hanno esitazione alcuna poi ad alzare i bordi delle loro tuniche e ad unirsi ai lavoratori dei campi nel periodo del raccolto, mantenendo in buona salute intere famiglie di contadini e dando una mano anche nelle faccende più noiose e umili. Come la divinità che adorano, molti fedeli di Chauntea sono pazienti e pacifici, poco inclini all'ira e più affini alla diplomazia che al conflitto aperto. Al di fuori dei centri civilizzati, la maggior parte delle cerimonie hanno luogo sotto la luce del sole o della luna con i chierici che tengono cerimonie speciali nelle loro case, in piccoli santuari o in granai e fienili. In questi luoghi i chierici e i druidi di Chauntea istruiscono i membri della congrega sui metodi più adatti per potare, identificare malattie di piante e animali e conoscenze di erboristeria. Molti celebrano matrimoni e coadiuvano nei parti sia per gli esseri umani che per gli animali. Predicano il rispetto per il mondo naturale e sottolineano l'importanza dei programmi che riguardano le nuove piantagioni, un'attenta irrigazione, la rotazione delle culture in modo che la terra non sia mai depredata.

I druidi militanti di Silvanus rifiutano queste idee sostenendo che il fatto stesso di irrigare la terra costituisce un'offesa verso la natura. Secondo loro, essa permette a più persone di vivere in un'area che altrimenti non sarebbe in grado di sostenerle e quindi fomenta la sovrappopolazione e la distruzione dell'ambiente, nonostante le migliori intenzioni dei Pastorali. Asseriscono inoltre che col tempo, l'agricoltura secondo i canoni di Chauntea, con i suoi corsi d'acqua snaturati, terre umide dissodate e il mantenimento delle città, sbilancerà l'equilibrio della natura. I pastorali rifiutano il loro punto di vista, ma queste lunghe prediche reazionarie hanno causato grande agitazione tra i Veri Modellatori (la maggior parte dei quali sono druidi). Un buon numero di seguaci di Chauntea sono diventati ora seguaci di Silvanus durante gli ultimi cento anni, cosa che ha portato ad un raffreddamento dei rapporti tra i membri moderati di entrambi i cleri.

Simbolo di Stephanie Pui-Mun Law

Chauntea

Druida 20/Chierica 20/Ranger 8
Esterno Medio (Buono)
Grado divino: 19
Dadi Vita: 20d8+220 (esterno) più 20d8+220 (Drd) più 20d8+220 (Chr) più 8d10+88 (Rgr) (1.308 pf)
Iniziativa: +11 (+7 Des, +4 Iniziativa Migliorata)
Velocità: 18 m
CA: 81 (+7 Des, +19 divina, +32 naturale, +13 deviazione)
Attacchi*: *Manciata di grano affilata difensiva sacra+5* +79/+74/+69/+64 mischia; o incantesimo +70 di contatto in mischia o di contatto a distanza *Ottiene sempre un 20 al tiro per colpire; lanciare il dado per verificare se si tratta di un colpo critico
Danni*: *Manciata di grano affilata difensiva sacra+5* 2d4+34/18-20/x4; o per incantesimo *Infligge sempre il danno massimo (manciata di grano 42 danni)
Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Poteri di dominio, capacità divine primarie, capacità magiche, scacciare non morti 16 volte al giorno
Qualità speciali: Mille volti, compagno animale (fino a un totale di 20 DV), aura divina (30,4 km, CD 42), immunità divine, riduzione del danno 54/+4, nemico prescelto (aberrazioni +2, mutaforma +1), resistenza al fuoco 39, reame divino (160 km Piano Esterno, 570 m Piano Materiale), senso della natura, *spostamento planare* a volontà, comunicazione remota 30,4 km, resistenza al richiamo della natura, lancio spontaneo di incantesimi divini, RI 51, *teletrasporto senza errore* a volontà, corpo senza tempo, passo senza tracce, capire, parlare e leggere tutti i linguaggi e parlare direttamente a tutti gli esseri entro 30,4 km, immunità ai veleni, *forma selvatica* (Piccolissima, Minuta, Minuscola, Piccola, Media, Grande, Enorme, Mastodontica, Colossale o animale crudele 5 volte al giorno, elementale 3 volte al giorno), andatura nel bosco
Tiri salvezza*: Temp +66, Rifl +62, Vol +75 *Ottiene sempre un 20 ai tiri salvezza

Caratteristiche: For 24, Des 24, Cos 33, Int 24, Sag 50, Car 36
Abilità*: Addestrare Animali +91, Ascoltare +62, Cavalcare (cavallo) +47, Cercare +46, Concentrazione +101, Conoscenza delle Terre Selvagge +82, Conoscenze (arcane) +49, Conoscenze (geografia) +49, Conoscenze (natura) +97, Conoscenze (religioni) +72, Diplomazia +60, Empatia Animale +83, Guarire +102, Nascondersi +39, Nuotare +49, Orientamento +53, Osservare +62, Percepire Inganni +62, Professione (contadino) +58, Sapienza Magica +89, Scalare +39, Scrutare +89 *Ottiene sempre un 20 alle prove
Talenti: Attacco Poderoso, Creare Oggetti Meravigliosi, Creare Portale, Critico Migliorato (manciata di grano), Forgiare Anelli, Incantesimi in Combattimento, Incantesimi Estesi, Incantesimi Immobili, Incantesimi Intensificati, Incantesimi Potenziati, Incantesimi Prolungati, Incantesimi Rapidi, Incantesimi Silenziosi, Incantesimo Persistente, Incantesimo Raddoppiato, Iniziativa Migliorata, Maestria, Mescere Pozioni, Mobilità, Riflessi da Combattimento, Schivare, Scrivere Pergamene, Seguire Tracce

Illustrazione di Michael Kaluta

Immunità divine: Danno alle caratteristiche, risucchio delle caratteristiche, acido, freddo, effetti mortali, malattia, disintegrazione, elettricità, risucchio di energia, effetti di influenza mentale, paralisi, veleno, *sonno*, stordimento, trasmutazione, *imprigionamento, esilio.*

Capacità divine primarie: Alterare Forma, Alterare Realtà (CD 52 per i tiri salvezza degli incantesimi duplicati, gli oggetti temporanei non magici durano 19 giorni, gli oggetti magici temporanei o le creature durano 19 ore), Alterare Taglia, Arma Focalizzata Divina (manciata di grano), Avatar (fino a 20), Dominio Extra (Bene), Dominio Extra (Protezione), Dominio Extra (Rinnovamento), Dono della Vita, Druido Divino, Esplosione Divina (16 volte al giorno, fino a 30,4 km, 32d12 danni), Incantatore Divino, Mente della Bestia (*risveglio* [fino a 19 creature al giorno] o *addormentare* [Temp CD 42]), Padronanza Divina della Terra (percezione 5,70 m), Possedere Mortali (Vol CD 42, fino a 20 mortali alla volta), Potere della Natura (raggio di 30,4 km, durata concentrazione + fino a 19 minuti), Richiamare Creature (fino a 19 elementali al servizio simultaneamente, ognuno con un massimo di 19 DV), Richiamare Creature (fino a 19 folletti al servizio simultaneamente, ognuno con un massimo di 19 DV), Scudo Divino (14 volte al giorno, annulla 190 danni), Specializzazione Divina in un'Arma (manciata di grano), Trasformazione, Trasformazione Pura, Vita e Morte, Vita e Morte di Massa (distanza massima tra due bersagli qualsiasi 30,4 km).

Poteri di dominio: 19 volte al giorno utilizza *amicizia con gli animali*; 19 volte al giorno scacciare o distruggere le creature dell'aria, o intimorire o comandare le creature della terra; lancia gli incantesimi del bene a livello dell'incantatore +1; 19 volte al giorno intimorire o comandare creature vegetali; 19 volte al giorno interdizione protettiva (il soggetto toccato guadagna un bonus di resistenza +19 al prossimo tiro salvezza, durata massima 1 ora); 19 volte al giorno riguadagna 1d8 + 13 pf se scende al di sotto di 0 pf (ma non se scende a -10 pf o meno).

Capacità magiche: Chauntea utilizza queste capacità come un incantatore di 29° livello, eccetto per gli incantesimi del bene, che utilizza come un incantatore di 30° livello. Le CD per i tiri salvezza sono pari a 42 + il livello dell'incantesimo. *Aiuto, ammorbidire terra e pietra, aura sacra, banchetto degli eroi, barriera di lame, blocca animali, calmare animali, campo anti-magia, cerchio magico contro il male, charme, comandare vegetali, comunione con la natura, controllare vegetali, corpo di ferro, crescita vegetale, cumulo strisciante, dissolvi il male, dominare animali, espiazione, evoca mostri IX* (solo come incantesimo del bene), *forme animali, guscio anti-vita, immunità agli incantesimi, intralciare, libertà, metamorfosi di un oggetto, muro di pietra, muro di spine, parola sacra, pelle coriacea, pelle di pietra, piaga strisciante, pietra magica, protezione dagli elementi, protezione dal male, punizione sacra, reincarnazione, repulsione, resistenza agli incantesimi, respingere legno, respingere parassiti, rimuovi malattia, ristorare inferiore, ristorare superiore, rocce aguzze, santuario, sciame elementale* (solo come incantesimo della terra), *scolpire pietra, scudo su altri, sfera prismatica, terremoto, trasforma bastone, trasformazione, vuoto mentale.*

Incantesimi da chierico al giorno (Livelli 0-20): 6/11/11/11/11/10/9/9/9/8/4/4/4/3/3/3/3/2/2/2/2; CD base = 32 + il livello dell'incantesimo.

Incantesimi da druido al giorno (Livelli 0-20): 6/10/10/10/10/9/8/8/8/7/4/4/4/3/3/3/3/2/2/2/2; CD base = 32 + il livello dell'incantesimo.

Incantesimi da ranger al giorno: 6/5; CD base = 32 + il livello dell'incantesimo.

Proprietà: Chauntea impugna una manciata di grano che funziona come una *falce+5* con le capacità speciali affilata, difensiva e sacra.
Livello dell'incantatore: 25°; Peso: 5,4 kg.

Altri poteri divini

In quanto divinità maggiore, Chauntea ottiene automaticamente il miglior risultato possibile su ogni tiro di dado che effettua (inclusi tiri per colpire, danni, prove e tiri salvezza). È immortale.

Sensi: Chauntea può vedere, sentire, toccare e odorare a una distanza di 30,4 chilometri. Come azione standard, può percepire qualsiasi cosa in un raggio di 30,4 chilometri dalla presenza di suoi seguaci, luoghi sacri, oggetti o uno qualsiasi dei luoghi in cui il suo nome o uno dei suoi titoli sia stato pronunciato nell'ultima ora. Può estendere i suoi sensi in massimo venti luoghi alla volta. Può bloccare i poteri sensoriali delle divinità del suo grado o inferiori in massimo due luoghi remoti alla volta per 19 ore.

Sensi dell'area di influenza: Chauntea percepisce qualsiasi cosa che influenzi l'agricoltura diciannove decadi prima che ciò avvenga e conserva la sensazione per diciannove decadi dopo che l'evento si è verificato. Qualsiasi vegetale in un campo coltivato può essere il focus dei poteri di senso remoto e comunicazione remota di Chauntea.

Azioni automatiche: Chauntea può utilizzare Conoscenze (arcane), Conoscenze (geografia), Conoscenze (natura) o Conoscenze (religioni) come azione gratuita se la CD dell'azione è 30 o minore. Può compiere fino a venti di queste azioni gratuite ogni round.

Creare oggetti magici: Chauntea può creare qualsiasi oggetto magico che evochi o controlli elementali, animali o vegetali, o che influenzi la terra, come un *bastone di terra e pietra.*

Chauntea

Avatar

La maggior parte degli avatar di Chauntea ha l'apparenza di donne umane dai capelli bianchi e modi affabili, con un aspetto leggermente consumato ma pur sempre gradevole, derivato dall'aver trascorso una vita sotto i dolci raggi del sole. Ognuna di queste sacre manifestazioni appare vestita con un abito di seta bianca con alla vita una cintura lavorata con disegni naturali. A volte Chauntea, specialmente nelle missioni di esplorazione, usa come avatar un folletto o un animale. I suoi avatar fanno da guida per i fedeli verso luoghi fertili, oppure fungono da agenti di vendetta per punire coloro che hanno rovinato le terre fertili dei suoi

devoti, oppure sono portatori di rinascita, per donare nuovamente vitalità alle terre devastate. Appare più spesso nelle Isole Moonshae che in altre zone di Faerûn.

Avatar di Chauntea: Come Chauntea tranne per grado divino 9; CA 61 (contatto 39, colto alla sprovvista 54); Att +69/+64/+59/+54 mischia (2d4+24/18-20/x4, *manciata di grano affilata difensiva sacra+5*), o incantesimo +60 contatto in mischia o contatto a distanza; QS aura divina (270 m, CD 32), riduzione del danno 44/+4, resistenza al fuoco 29, RI 41; TS Temp +56, Rifl +52, Vol +65; tutti i modificatori di abilità ridotti di 10.

Capacità divine primarie: Alterare Forma, Alterare Realtà (CD 42 per i tiri salvezza degli incantesimi duplicati, gli oggetti temporanei non magici durano 9 giorni, gli oggetti magici temporanei o le creature durano 9 ore), Alterare Taglia, Arma Focalizzata Divina (manciata di grano), Dominio Extra (Bene), Dominio Extra (Protezione), Dominio Extra (Rinnovamento), Dono della Vita, Druido Divino, Mente della Bestia (*risveglio* [fino a 19 creature al giorno] o *addormentare* [Temp CD 42]), Specializzazione Divina in un'Arma (manciata di grano).

Capacità magiche: 19° livello dell'incantatore, o 20° per gli incantesimi del bene; tiro salvezza CD 32 + il livello dell'incantesimo.

Incantesimi: Come Chauntea, eccetto che le CD per i tiri salvezza degli incantesimi da chierico, da druido e da ranger dell'avatar sono pari a 30 + il livello dell'incantesimo. L'avatar non ha slot incantesimi disponibili sopra il 9° livello.

Cyric

Il Principe delle Menzogne, il Sole Oscuro, il Sole Nero
Divinità Maggiore

Simbolo:	Un teschio bianco senza mascelle illuminato di luce nera o porpora
Piano di residenza:	Trono Supremo
Allineamento:	Caotico malvagio
Area di influenza:	Omicidi, bugie, intrighi, tradimenti, illusioni
Seguaci:	Ex seguaci di Bane, Bhaal e Myrkul, umani assetati di potere (specialmente giovani)
Allineamento dei chierici:	CM, CN, NM
Domini:	Caos, Distruzione, Illusioni, Inganno, Male
Arma preferita:	"Lama di Rasoio" (spada lunga)

Cyric è una divinità vacua, individualista e megalomane che si crede superiore a tutte le altre divinità. Ha un eccezionale seguito in tutto il Faerûn: la radiosità sacrilega del Sole Oscuro attrae umani affamati di potere così come le falene vengono attratte dalla fiamma e quindi consumate inesorabilmente. Cyric un tempo era pazzo, ma ora che la follia divina è scemata in lui, è cosciente di non essere la più potente delle divinità. Il Principe delle Menzogne adora tessere trame di menzogne che portano sia i mortali che le divinità alla loro rovina e mette amici e amanti gli uni contro gli altri. Ha assunto molte forme a seguito della sua ascensione: un wraith sanguinario, una nuvola di fumo velenoso, un'oscurità che compare all'improvviso contenente immagini fantasma di teschi umani fluttuanti e lo sguardo intenso di due occhi neri. La sua vera forma però si crede sia quella di un uomo mingherlino con occhi scuri spiritati e pelle bianchissima.

La chiesa di Cyric è largamente odiata (e a ragione) in tutto il Faerûn, poiché i fedeli del Sole Oscuro giurano di spargere zizzania e operare omicidi ovunque. I fedeli delle chiese di divinità buone odiano la chiesa di Cyric per gli atti malvagi compiuti dai suoi membri. I fedeli delle chiese neutrali, come pure i miscredenti, detestano i loro intrighi, omicidi e atti di discordia che rovinano le vite di molti. I fedeli delle chiese malvagie riconoscono la follia presente nella chiesa di Cyric nella sua ricerca del potere e nella minaccia alla loro influenza: il Principe delle Menzogne si è dimostrato capace di fare qualunque cosa tra cui uccidere divinità rivali di cui brama possederne il potere.

I chierici di Cyric pregano per gli incantesimi di notte, dopo il sorgere della luna, quando la radiosità del Sole Oscuro e al suo massimo. La chiesa di Cyric ha solo poche festività e non celebra nemmeno il giorno dell'ascesa allo status divino di Cyric, poiché nel farlo si onorerebbe anche Mystra (che i fedeli di Cyric chiamano "la meterice") implicando di conseguenza la dimostrazione che Cyric non è da sempre presente tra le divinità supreme. Tuttavia, quando un tempio cattura una vittima abbastanza importante da essere sacrificata a Cyric, l'alto chierico dichiara quel giorno sacro al Sole Oscuro per sottolineare l'importanza dell'evento. Le eclissi sono considerate sempre sacre, e sono spesso celebrate con banchetti, ferventi preghiere, e l'omicidio di un chierico di alto grado o di un paladino di Lathander. I chierici di Cyric spesso diventano multiclasse come assassini, guardie nere, illusionisti, ladri o sobillatori (vedi Capitolo 4).

Storia/relazioni: Un tempo mortale, Cyric venne eletto nel pantheon divino da Lord Ao alla conclusione del Periodo dei Disordini nel 1358 CV, esattamente come accadde a Mezzanotte (Mystra). Con la sua ascensione, Cyric reclamò le aree di influenza di Bane, Myrkul e Bhaal, incluse le loro chiese. Il Sole Oscuro quindi uccise Leira, Signora delle Nebbie, con l'aiuto di Mask in forma di spada *Flagello degli Dei*.

Un decennio dopo, nel 1368 CV, Cyric creò il *Cyrinishad*, un tomo di grande potere che lo proclamava essere l'Unica Vera Divinità. Cyric, non molto saggiamente, lesse il libro che aveva lui stesso creato, azione che lo fece diventare pazzo e perdere l'area di influenza di Myrkul a beneficio di Kelemvor, un altro mortale con il quale era stato un tempo in avventura. Inoltre, Oghma e Mask collaborarono nella creazione di un altro tomo intitolato *La Vera Vita di Cyric*, e con questo volume molti dei piani del Sole Oscuro vennero alla luce, sebbene non prima che Zhentil Keep venisse praticamente distrutta. Tuttavia, impigliatosi nella sua stessa trama, Mask lesse a sua volta il *Cyrinishad*, cosa che permise a Cyric di sottrargli l'area di influenza dell'intrigo e altri poteri posseduti dal Maestro dei Ladri.

L'anno successivo, nel 1369 CV, Cyric venne dichiarato innocente a causa della sua follia, non riuscendo nel suo intento divino di provocare liti e zizzania. L'Eletto di Cyric, un ex mercante Calishita di nome Malik, fece in modo che il suo padrone leggesse *La Vera Vita di Cyric* per riguadagnare la sua sanità mentale. Un tribunale di divinità maggiori lo dichiarò quindi colpevole dei suoi misfatti e gli permise di mantenere il suo status divino.

Oggi Cyric continua i suoi intrighi mortali con fervore rinnovato, sempre con lo scopo di mettere i bastoni tra le ruote ai suoi colleghi dei e distruggere tutto ciò che hanno di prezioso nel mondo mortale. Non ha alleati sebbene ogni tanto finga di collaborare con varie divinità delle quali in realtà ne complotta la caduta. Il Principe delle Menzogne odia in particolare Mystra e il suo amante di un tempo, Kelemvor. Una piccola soddisfazione l'ebbe quando contribuì a separarli e a spezzare il loro legame d'amore. Tuttavia, il suo più grande nemico odierno è Bane che rappresenta la più grande minaccia per lui: una guerra aperta tra queste due divinità potrebbe portare il Faerûn alla distruzione totale.

Dogma: Morte a tutti coloro che si oppongono a Cyric. Prostrati dinanzi al suo supremo potere, e offrigli il sangue di coloro che non credono nella sua supremazia. Temi e obbedisci a chi possiede l'autorità, e uccidi i deboli, chi è dotato di grandi capacità persuasive e i falsi profeti. Porta la morte a chi si oppone alla chiesa di Cyric o a chi cerca la pace, l'ordine e le leggi, perché solo Egli è la vera autorità. Non ribellarti apertamente, perché le grandi armate finiscono per spingere i falsi dei all'azione. Uccidi un nemico alla volta e tieni la gente in un costante stato di paura e inquietudine. Qualsiasi mezzo è giustificato, se porta al fine desiderato.

Clero e templi: I chierici del Sole Oscuro giurano di spargere lite e di commettere omicidi in qualsiasi luogo, in modo da terrorizzare la gente e portarli alla fede di Cyric. Sostengono quei sovrani che hanno una passione per la crudeltà e la fame di potere, ma intessono le loro trame in tutte le terre. Evitano di far scoppiare guerre troppo grandi poiché ciò servirebbe ad onorare la divinità della guerra Tempus. Questo, in teoria, sarebbe il compito di ogni chierico di

Simbolo di Stephanie Pui-Mun Law

Cyric. In realtà, i chierici di Cyric passano la maggior parte del loro tempo a complottare l'uno contro l'altro, ognuno con l'obiettivo di rafforzare il proprio potere nell'eterna lotta di una cabala contro un'altra cabala. A rendere la situazione ancora più complicata, durante la sua follia, Cyric comunicò molto spesso con i membri fedeli del suo clero, ma non con un'unica voce. Dal momento che tutti lo temono, e ognuno crede che ciò che egli comunica sia l'Unica Vera Via, le sue stesse parole portarono la chiesa di Cyric alla confusione. Come risultato, i chierici di Cyric sono costantemente l'uno col coltello alla gola dell'altro, tanto spesso quanto operano contro chierici di altre fedi.

I templi di Cyric sono come ferite di male purulento, che variano moltissimo in apparenza, riflettendo in questo la natura caotica della divinità. Molti sono nascosti all'interno di caverne o strutture già esistenti, tra cui costruzioni abbandonate, fogne semidistrutte e dungeon dimenticati dai quali si sentono provenire urla terrificanti a intervalli regolari. Molti di questi complessi erano un tempo templi dedicati a Bane, Bhaal o Myrkul e quindi hanno le sembianze rispettive delle fortezze severe e torve del Signore Nero, delle gilde nascoste del Signore degli Assassini o delle aule mortuarie del Signore delle Ossa. Tutti però hanno in comune un altare sacrificale insanguinato e una grande sala dove l'alto chierico locale può inveire ai suoi fedeli.

Quando non si camuffano per muoversi in segreto tra la gente, i chierici di Cyric indossano vesti di colore nero o viola scuro, ornate con argento, alcune delle quali con cappuccio mentre altre no. Indossano bracciali o braccialetti (in genere decorati con il simbolo di Cyric, il teschio e lo sprazzo di sole) che simboleggiano l'asservimento della chiesa a Cyric. Alcuni chierici dipingono il simbolo della loro divinità sulle guance o sulla fronte, in particolare nei giorni in cui si celebrano festività.

Il Principe delle Menzogne non riconosce un singolo pontefice che abbia un ruolo di potere su tutti i suoi fedeli, sebbene almeno una dozzina di potenti chierici sono convinti che Cyric li abbia destinati a quel ruolo. Questi conflitti nascono dall'epoca in cui il Sole Oscuro, vittima della sua stessa follia, scagliò deliberatamente i suoi fedeli l'un contro l'altro. Sebbene il Principe delle Menzogne abbia smesso di comportarsi così, scismi all'interno della fede rimangono all'ordine del giorno e la natura caotica del clero rende molto difficile che cessino un giorno. Quasi tutte le varie fazioni sono dominate da chierici di Cyric, sebbene potenti stregoni, maghi, barbari, guerrieri, ranger e guardie nere giochino un ruolo importante.

Al giorno d'oggi le due fazioni più importanti si trovano nell'Amn. Il Vigile Teschio Tynnos Agrim è l'alto chierico della Montagna dei Teschi nei Picchi delle Nuvole e fondatore di un devoto ordine di assassini noto come le Fiamme del Sole Oscuro. Egli ha consolidato la sua influenza sulla Ridotta Oscura, un tempio nelle Colline Tejarn dove opera una setta rivale, e si è alleato con le armate dell'Amn contro l'Impero Sythillisiano. Haarken Akhmelere Volontà Nera, alto chierico delle Torri Gemelle dell'Eterna Eclissi, sta collaborando con l'esercito di mostri condotto da due ogre magi della città di Murann e ora mantiene la sua base in punti strategici commerciali lungo la Via del Commercio. Una terza fazione, in crescita, guerreggia con il clero di Bane a Darkhold per il controllo della branca occidentale degli Zhentarim. Il capo di questa fazione è al momento sconosciuto. Alcuni credono che si tratti di un chierico carismatico di nome Dag Zoreth mentre altri sostengono che un comandante militare conosciuto come il Pereghost sia il reale capo anche dei fedeli del Sole Oscuro. Comunque sia, è da quest'ultimo gruppo di fedeli di Cyric che è più probabile arrivi una spaccatura ulteriore all'interno della chiesa di Bane.

Illustrazione di Brom

Cyric

Cyric

Guerriero 3/Ladro 20/Assassino 10/Illusionista 20
Esterno Medio (Caotico, Malvagio)
Grado divino: 17
Dadi Vita: 3d10+21 (Grr) più 20d6+140 (Ldr) più 10d6+70 (Ass) più 20d4+140 (Ill) (661 pf)
Iniziativa: +20, sempre per primo (+16 Des, +4 Iniziativa Migliorata, Iniziativa Suprema)
Velocità: 18 m
CA: 83 (+16 Des, +17 divina, +30 naturale, +10 deviazione)
Attacchi*: *Spada lunga affilata caotica ferimento urlante*+5 +65/+60/+55/+50 mischia; o incantesimo +59 di contatto in mischia o +65 di contatto a distanza *Ottiene sempre un 20 al tiro per colpire; lanciare il dado per verificare se si tratta di un colpo critico
Danni*: *Spada lunga affilata caotica ferimento urlante*+5 1d8+20 più 1d6 sonori/15-20; o per incantesimo *Infligge sempre il danno massimo (spada lunga 28 danni)
Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Attacco mortale (CD 52), poteri di dominio, capacità divine primarie, attacco furtivo +18d6 (108 danni), capacità magiche
Qualità speciali: Colpo incapacitante, aura divina (27,2 km, CD 37), immunità divine, riduzione del danno 52/+4, eludere, famiglio (falchi), resistenza al fuoco 37, reame divino (160 km Piano Esterno, 510 m Piano Materiale), eludere migliorato, opportunismo, *spostamento planare* a volontà, comunicazione remota 27,2 km, mente sfuggente, RI 49, *teletrasporto senza errore* a volontà, trappole, schivare prodigioso (bonus Des alla CA, non può essere attaccato ai fianchi, +4 contro trappole), capire, parlare e leggere tutti i linguaggi e parlare direttamente a tutti gli esseri entro 27,2 km
Tiri salvezza*: Temp +48, Rifl +60, Vol +46 *Ottiene sempre un 20 ai tiri salvezza
Caratteristiche: For 30, Des 42, Cos 24, Int 40, Sag 24, Car 30
Abilità*: Acrobazia +54, Artigianato (preparare veleni) +78, Artista della Fuga +54, Ascoltare +43, Cercare +51, Comunicazione Segreta +46, Concentrazione +60, Conoscenze (arcane) +68, Conoscenze (religioni) +68, Diplomazia +46, Disattivare Congegni +53, Equilibrio +35, Falsificare +48, Intimidire +50, Leggere Labbra +47, Muoversi Silenziosamente +52, Nascondersi +52, Orientamento +37, Osservare +43, Percepire Inganni +74, Raccogliere Informazioni +45, Raggirare +94, Saltare +48, Sapienza Magica +68, Scalare +46, Scassinare Serrature +51, Svuotare Tasche +55, Utilizzare Corde +43, Valutare +45 *Ottiene sempre un 20 alle prove
Talenti: Arma Focalizzata (spada lunga), Attacco Poderoso, Attacco Rapido, Attacco Turbinante, Combattere alla Cieca, Creare Bastoni, Creare Portale, Creare Verghe, Critico Migliorato (spada lunga), Forgiare Anelli, Incalzare, Incalzare Potenziato, Incantesimi in Combattimento, Incantesimi

Immobili, Incantesimi Massimizzati, Incantesimi Rapidi, Incantesimi Silenziosi, Incantesimo Focalizzato (Illusione), Incantesimo Focalizzato Superiore (Illusione), Iniziativa Migliorata, Maestria, Mobilità, Padronanza degli Incantesimi, Riflessi da Combattimento, Schivare, Scrivere Pergamene

Immunità divine: Danno alle caratteristiche, risucchio delle caratteristiche, acido, freddo, effetti mortali, malattia, disintegrazione, elettricità, risucchio di energia, effetti di influenza mentale, paralisi, veleno, *sonno*, stordimento, trasmutazione, *imprigionamento, esilio.*

Capacità divine primarie: Abilità Focalizzata Divina (Percepire Inganni), Abilità Focalizzata Divina (Raggirare), Alterare Realtà (CD 47 per i tiri salvezza degli incantesimi duplicati, gli oggetti temporanei non magici durano 17 giorni, gli oggetti magici temporanei o le creature durano 17 ore), Alterare Taglia, Attacco Furtivo Divino, Avatar (fino a 20), Conoscere la Morte, Conoscere i Segreti (Vol CD 37), Controllare Creature (fino a 17 umani al giorno, Vol CD 37), Creare Artefatti, Dominio Extra (Caos), Dominio Extra (Illusioni), Esplosione Divina (13 volte al giorno, fino a 27,2 km, 27d12 danni), Incantesimo Focalizzato Divino (Illusione), Iniziativa Suprema, Mano della Morte (Temp CD 47), Onda del Caos (raggio di 51 m, Vol CD 37), Oratoria Divina (come *suggestione di massa* lanciato da uno stregone di 27° livello, fino a 27 creature, due delle quali non siano a più di 51 metri l'una dall'altra, Vol CD 37), Padronanza Arcana, Schivare Divino (probabilità di mancare 67%), Scudo Divino (10 volte al giorno, annulla 170 danni), Senso della Battaglia.

Poteri di dominio: Lancia gli incantesimi del caos a livello dell'incantatore +1; 17 volte al giorno punizione (+4 al tiro per colpire e +17 ai danni con un'arma); lancia gli incantesimi del male a livello dell'incantatore +1, lancia gli incantesimi di illusione a livello dell'incantatore +1.

Capacità magiche: Cyric utilizza queste capacità come un incantatore di 27° livello, eccetto per gli incantesimi del caos, di illusione e del male, che utilizza come un incantatore di 28° livello. Le CD per i tiri salvezza sono pari a 37 + il livello dell'incantesimo. *Allucinazione mortale, animare oggetti, anti-individuazione, aura sacrilega, blasfemia, cambiare sembianze, cerchio di devastazione, cerchio magico contro il bene, cerchio magico contro la legge, confusione, contagio, creare non morti, disintegrazione, dissacrare, dissolvi il bene, dissolvi la legge, distorsione, evoca mostri IX* (solo come incantesimo del caos o del male), *fatale, ferire, fermare il tempo, frantumare, fuorviare, immagine minore, immagine persistente, immagine proiettata, immagine silenziosa, implosione, infliggi ferite critiche, infliggi ferite leggere, influenza sacrilega, invisibilità, mantello del caos, martello del caos, metamorfosi di un oggetto, parola del caos, protezione dal bene, protezione dalla legge, schermo, terremoto, visione falsa.*

Incantesimi da mago al giorno: 5/9/9/9/8/8/8/8/7/7; CD base = 25 + il livello dell'incantesimo, o 42 + il livello dell'incantesimo per gli incantesimi di illusione. Scuole proibite: Divinazione e Necromanzia.

Proprietà: Cyric impugna *Lama di Rasoio*, una *spada lunga+5* con le capacità speciali affilata, caotica, ferimento e urlante.

Altri poteri divini

In quanto divinità maggiore, Cyric ottiene automaticamente il miglior risultato possibile su ogni tiro di dado che effettua (inclusi tiri per colpire, danni, prove e tiri salvezza). È immortale.

Sensi: Cyric può vedere, sentire, toccare e odorare a una distanza di 27,2 chilometri. Come azione standard, può percepire qualsiasi cosa in un raggio di 27,2 chilometri dalla presenza di suoi seguaci, luoghi sacri, oggetti o uno qualsiasi dei luoghi in cui il suo nome o uno dei suoi titoli sia stato pronunciato nell'ultima ora. Può estendere i suoi sensi in massimo venti luoghi alla volta. Può bloccare i poteri sensoriali delle divinità del suo grado o inferiori in massimo due luoghi remoti alla volta per 17 ore.

Sensi dell'area di influenza: Cyric percepisce qualsiasi inganno o falsità diciassette decadi prima che ciò avvenga e conserva la sensazione per diciannove decadi dopo che l'evento si è verificato. È allo stesso modo cosciente di qualsiasi morte non accidentale.

Azioni automatiche: Cyric può utilizzare Artigianato (creare veleni), Conoscenze (arcane, in relazione agli incantesimi di illusione), Percepire Inganni, Raggirare o Sapienza Magica come azione gratuita se la CD dell'azione è 30 o minore. Può compiere fino a venti di queste azioni gratuite ogni round.

Creare oggetti magici: Cyric può creare qualsiasi oggetto magico che faciliti l'inganno, come un *cappello del camuffamento* e qualsiasi arma magica da guerra che possa essere utilizzata per uccidere.

Avatar

Gli avatar di Cyric appaiono raramente su Faerûn. Quando ne viene inviato uno, generalmente possiede le sembianze di un umano giovane e magro, con occhi neri accesi e pelle bianchissima. Il tipico avatar di Cyric è sarcastico e si muove con duplicità ma sempre con un solo obiettivo da raggiungere. Cyric preferisce che i suoi avatar lavorino dietro le quinte, incitando alla lotta, tessendo tele di intrighi, sparpagliando calunnie e creando menzogne. Quando un avatar viene mandato nei Reami, commette sempre almeno un omicidio, in genere per promuovere qualche fosca trama.

Avatar di Cyric: Come Cyric tranne per grado divino 8; CA 65 (contatto 44, colto alla sprovvista 65); Att +56/+51/+46/+41 mischia (1d8+20/15-20, *spada lunga affilata caotica ferimento urlante+5*), o incantesimo +50 contatto in mischia o +56 contatto a distanza; AS Attacco mortale (CD 43); QS Aura divina (240 m, CD 28), riduzione del danno 43/+4, resistenza al fuoco 28, RI 40; TS Temp +39, Rifl +51, Vol +37; Percepire Inganni +38, Raggirare +58; tutti gli altri modificatori di abilità ridotti di 9.

Capacità divine primarie: Alterare Realtà (CD 38 per i tiri salvezza degli incantesimi duplicati, gli oggetti temporanei non magici durano 8 giorni, gli oggetti magici temporanei o le creature durano 8 ore), Conoscere i Segreti (Vol CD 28), Dominio Extra (Caos), Dominio Extra (Illusioni), Mano della Morte (Temp CD 38), Onda del Caos (raggio di 24 m, Vol CD 28), Oratoria Divina (come *suggestione di massa* lanciato da uno stregone di 18° livello, fino a 18 creature, due delle quali non siano a più di 24 metri l'una dall'altra, Vol CD 28), Schivare Divino, Scudo Divino (10 volte al giorno, annulla 80 danni), Senso della Battaglia.

Capacità magiche: 18° livello dell'incantatore, o 19° per gli incantesimi del caos, di illusione e del male; tiro salvezza CD 28 + il livello dell'incantesimo.

Incantesimi: Come Cyric, eccetto che le CD per i tiri salvezza degli incantesimi di illusione dell'avatar sono pari a 33 + il livello dell'incantesimo.

Capacità speciale urlante

Urlante: Dietro il comando di chi la utilizza, un'arma urlante emette un basso ronzio irritante che però non danneggia chi la impugna. Le armi urlanti che colpiscono producono un suono più alto e acuto, infliggendo +1d6 danni bonus sonori se il colpo va a segno. Archi, balestre e fionde con questa capacità conferiscono l'energia sonora alle munizioni. Le armi urlanti continuano a provocare questi danni bonus anche all'interno dell'area di un incantesimo *silenzio*. Non hanno ulteriori effetti collaterali sulle creature che ricorrono a un udito potenziato, sebbene tali creature detestino questo tipo di armi.

Livello dell'incantatore: 10°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature, *grido* o *suono dirompente*; *Prezzo di mercato:* Bonus +1.

Eilistraee

La Vergine Oscura, la Signora della Danza

Divinità Minore

Simbolo: Una drow dai capelli lunghi che danza con una spada davanti alla luna piena
Piano di residenza: Arvandor (anche le Fosse delle Ragnatele Demoniache)
Allineamento: Caotico buono
Area di influenza: Canzoni, bellezza, danza, lavorazione delle spade, caccia, luce lunare
Seguaci: Drow di allineamento buono, cacciatori, elfi di superficie
Allineamento dei chierici: CB, CN, NB
Domini: Bene, Caos, Charme, Drow, Elfi, Luna, Portali
Arma preferita: "La Spada della Luna" (spada bastarda)

Simbolo di Stephanie Pui-Mun Law

Patrona dei drow di allineamento buono e dei membri di quella razza che desidera abitare pacificamente nei Reami di Sopra, Eilistraee è una divinità volubile e malinconica. Si adira moltissimo per il male perpetrato dai drow ma è felice che alcuni di essi siano riusciti a sfuggire dalle grinfie della Regina Ragno. Eilistraee ama la bellezza e la pace ma non si tira indietro quando si tratta di rispondere agli attacchi di chi cerca di colpire i suoi fedeli. Si mostra come una femmina drow nuda molto alta, dalla pelle lucente e con lunghissimi e folti capelli di un argento splendente.

La chiesa di Eilistraee è poco conosciuta e capita dagli abitanti della superficie del mondo. Pochi tra le razze di superficie danno credito alle dicerie riguardanti drow buoni che fuoriescono dal Sottosuolo. La possibilità che vi sia addirittura una dea patrona di questa gente è semplicemente al di là della comprensione dei non elfi, che in genere rifiutano di credere a queste sciocchezze, credendole anzi una menzogna perpetrata dagli stessi razziatori drow. Molti elfi ignorano volontariamente queste dicerie, scontenti per quello che potrebbe rappresentare per i dogmi centrali della loro cultura: secondo questi ultimi, infatti, le Guerre delle Corone vennero causate dal male scatenato dei drow ancestrali. Solo tra gruppi dello stesso orientamento, attivi nelle stesse regioni in cui è attiva anche la chiesa di Eilistraee, la fede ha cominciato ad essere riconosciuta per la speranza che offre. In particolare, gli Arpisti hanno cominciato ad aiutare in segreto la chiesa della Vergine Oscura e lavorano perché un giorno venga accettata in tutto il Faerûn.

I chierici della Vergine Oscura pregano per i loro incantesimi durante la notte, dopo il sorgere della luna, in genere in forma cantata. I loro rituali ruotano intorno a una caccia seguita da un banchetto, danze (indossando meno capi d'abbigliamento possibile) e il Circolo del Canto. Quest'ultimo si tiene di preferenza in una radura boschiva durante una notte di luna piena, nel corso della quale i fedeli siedono e danzano a turno in circolo, ognuno cantando una canzone diversa. I fedeli di Eilistraee cercano di esprimere tutte le emozioni del giorno con un vespro. Questo è un atto di devozione personale, spesso nemmeno pronunciato, ed eseguito in privato. I chierici della Vergine Oscura che ne hanno la possibilità, devono ingaggiare menestrelli o bardi perché cantino loro una canzone o due; i fedeli laici sono invitati a partecipare ma ciò non è necessario.

La chiesa di Eilistraee osserva un certo numero di festività. La Danza della Spada è un rituale che comporta il versamento di qualche goccia di sangue per il favore di Eilistraee al fine di impedire che una lama si rompa o si arrugginisca nei successivi tre mesi. La Grande Caccia, celebrata almeno una volta ogni stagione, è un inseguimento notturno di una bestia o di un mostro pericoloso, guidata dai chierici di Eilistraee. Per tradizione, i cacciatori possono utilizzare qualsiasi arma a lama e indossare qualunque cosa, tranne per quanto riguarda i chierici, obbligati a svolgere la caccia senza alcun vestito e armati solo di una spada. Se la preda viene uccisa, i celebranti intonano delle preghiere ed eseguono una danza in circolo in onore della loro divinità. Almeno una volta l'anno, i chierici di Eilistraee intraprendono una Corsa. I non drow si anneriscono la pelle con oli e tinte naturali, e tutti quanti, drow o meno, mettono a bollire foglie e bacche in modo da rendere i propri capelli color argento. Quindi cominciano a vagare per il mondo di superficie, affidandosi alla loro musica, i loro modi gentili e la loro abilità con la spada per non essere uccisi a vista. Si recano dove sono stranieri, sforzandosi di cercare comunità di elfi e portare loro selvaggina, assistenza e aiuto. Cercano di imparare nuove canzoni, nuove musiche, stili con la spada e non giungono intenzionati a diffondere la loro fede o a conseguire prestigio personale.

Infine, tutti i chierici della Vergine Oscura che non muoiono in battaglia, eseguono il loro rituale più importante: l'Ultima Danza. In anzianità sentono la dea cantare di notte, richiamandoli a sé. Quando la canzone è quella giusta, escono di notte nudi alla luce della luna, cominciano danzare e non fanno più ritorno. Coloro che sono stati testimoni di queste danze riportano che la divinità appare e canta in lontananza e il chierico anziano comincia a danzare in maniera sempre più vorticosa e a ringiovanire sempre di più. I suoi capelli cominciano a risplendere come quelli della Vergine Oscura e quindi diventa lentamente traslucente, scomparendo man mano che la danza prosegue. Alla fine, si vede solo una radiosità argentea con due voci, quella della dea e del chierico, che si innalzano insieme intonando insieme una canzone dolce e malinconica allo stesso tempo. I chierici di Eilistraee diventano spesso multiclasse come guerrieri, bardi, ranger o danzatori della spada (vedi Capitolo 4).

Storia/relazioni: Figlia di Corellon Larethian e di Araushnee (che in seguito divenne Lolth), e sorella di Vhaeraun, Eilistraee venne esiliata insieme a tutte le altre divinità drow per il suo ruolo (sebbene non intenzionale) nella guerra contro i Seldarine. Nonostante fosse risultata innocente, Eilistraee chiese comunque al padre riluttante di essere punita, poiché la dea comprese che gli elfi scuri avrebbero avuto bisogno di un faro di bontà come punto di riferimento. Tra i suoi alleati si annoverano i Seldarine, Mystra, Selûne e le divinità buone delle razze del Sottosuolo; tra i suoi nemici le divinità malvagie del Sottosuolo, in particolare il resto del pantheon drow.

Dogma: Sii sempre gentile, tranne che in battaglia contro il male. Incoraggia la felicità ovunque tu sia. Apprendi e insegna nuove canzoni, nuovi balli e la danza agile e delicata della spada. Promuovi l'armonia tra le varie razze. Sii bendisposto verso gli stranieri, offri un riparo a chi non ha una casa e dai da mangiare agli affamati. Ripaga la rozzezza con la gentilezza. Ripaga la violenza con altra violenza in modo che quelli che la causano vengano immediatamente messi al loro posto. Aiuta i drow in difficoltà, e porta loro il messaggio della tua Signora: "C'è un posto che ti spetta nei Reami di Superficie, nella terra della Grande Luce. Raggiungili in pace e torna a vivere sotto il sole, dove crescono gli alberi e i fiori".

Clero e templi: Ogniqualvolta sia possibile, i fedeli di Eilistraee incoraggiano i drow a tornare in superficie. Si occupano di promuovere l'armonia tra i drow e le razze che vivono in superficie, in modo da decretare i drow come legittimi abitanti non malvagi di Faerûn. Essi si occupano di bellezza, musica, della creazione di strumenti musicali e di canzoni, ovunque le reperiscano; assistono i cacciatori e le cacce e aiutano gli altri con atti di gentilezza ogniqualvolta che sia possibile. Ai chierici viene richiesto di essere abili nella caccia e nel suonare almeno uno degli strumenti musicali preferiti della Vergine (corno, flauto o arpa). Devono anche essere addestrati nel canto e in grado di danzare con grazia. Sono sempre alla ricerca di musiche e canzoni nuove e prendono lezioni di scherma ogni volta sia possibile.

I templi della Vergine Oscura vengono in genere costruiti nelle bocche di caverne scure o in foreste profonde in superficie dai quali i suoi chierici possono uscire di notte per sfidare la luce della luna. È raro per il clero di Eilistraee fondare un tempio che non si trovi in superficie. I chierici della Vergine Oscura cercano luoghi naturali, incontaminati, che hanno bisogno di poche o nessune modifiche. Questi luoghi di fede sono molto simili a quelli dedicati ai Seldarine. I complessi dei templi includono tipicamente una radura in cui danzare, avere una visione chiara e pulita del disco lunare e un luogo appartato dalla luce del giorno (in genere l'accesso al Sottosuolo). Altre caratteristiche tipiche sono una densa cappa di alberi, un vivace ruscello di acqua fresca, una forgia e una

fucina oltre a una vena di ferro o qualche altro metallo adatto alla creazione di spade. Comunque, il santuario più semplice dedicato alla Vergine Oscura richiede solo una radura rischiarata dalla luce lunare e una canzone (reale o immaginaria) che attira alla danza.

I chierici di Eilistraee portano i capelli lunghi e si vestono in maniera appropriata alle mansioni che stanno svolgendo. Per i rituali, indossano meno capi possibile. Comunque, quando sono a caccia, indossano abiti di cuoio, grembiuli quando cucinano e più raramente armature (e solo in battaglia). Quando hanno del tempo libero, preferiscono indossare lunghe vesti argentee e un poco diafane. La maggior parte dei chierici possiede un simbolo sacro d'argento, in genere indossato sotto forma di spilla o appeso al collo con una catena di argento o mithral.

La chiesa di Eilistraee non dispone praticamente di alcuna gerarchia. I suoi membri tendono a radunarsi in piccole bande indipendenti nelle profondità delle foreste sparse per il Faerûn. Un'elfa viene però riconosciuta da tutti i chierici come la loro Alta Chierica: Qilué Veladorn, Eletta di Eilistraee, Eletta di Mystra e una delle Sette Sorelle. La sua autorità è però imprecisata poiché molti chierici della fede considerano le sue parole solo come consigli da parte di una sorella anziana molto saggia.

Eilistraee

Barda 20/Guerriera 15/Chierica 5
Esterno Medio (Caotico, Buono)
Grado divino: 7
Dadi Vita: 20d8+140 (esterno) più 20d6+140 (Brd) più 15d10+105 (Grr) più 5d8+35 (Chr) (890 pf)
Iniziativa: +20 (+16 Des, +4 Iniziativa Migliorata)
Velocità: 18 m
CA: 67 (+16 Des, +7 divina, +20 naturale, +14 deviazione)
Attacchi: *Spada bastarda affilata danzante*+5 +64/+59/+54/+49 mischia; o incantesimo +54 di contatto in mischia o +63 di contatto a distanza
Danni: *Spada bastarda affilata danzante*+5 1d10+24/15-20; o per incantesimo
Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Poteri di dominio, capacità divine primarie, capacità magiche, scacciare non morti 17 volte al giorno
Qualità speciali: Conoscenze bardiche +29, 20 volte al giorno musica bardica (*affascinare*, controcanto, ispirare competenza, ispirare coraggio, ispirare grandezza, *suggestione*) raggio 11,2 km, aura divina (210 m, CD 31), immunità divine, riduzione del danno 42/+4, tratti dei drow, resistenza al fuoco 27, reame divino (1,6 km Piano Esterno, 210 m Piano Materiale), *spostamento planare* a volontà, comunicazione remota 11,2 km, lancio spontaneo di incantesimi divini, RI 39, *teletrasporto senza errore* a volontà, capire, parlare e leggere tutti i linguaggi e parlare direttamente a tutti gli esseri entro 11,2 km
Tiri salvezza: Temp +46, Rifl +57, Vol +46
Caratteristiche: For 24, Des 42, Cos 24, Int 29, Sag 24, Car 38
Abilità: Acrobazia +71, Artigianato (fabbricare armi) +59, Artista della Fuga +46, Ascoltare +39, Camuffare +44, Cercare +18, Concentrazione +44, Conoscenze (arcane) +56, Conoscenze (natura) +39, Conoscenze (religioni) +56, Decifrare Scritture +39, Diplomazia +55, Equilibrio +50, Guarire +44, Intimidire +23, Intrattenere +66, Muoversi Silenziosamente +46, Nascondersi +46, Nuotare +37, Orientamento +37, Osservare +38, Percepire Inganni +37, Raccogliere Informazioni +44, Raggirare +44, Saltare +76, Sapienza Magica +41, Scalare +37, Scrutare +46, Utilizzare Oggetti Magici +44
Talenti: Abilità Focalizzata (Intrattenere), Adattamento alla Luce Diurna, Arma Focalizzata (spada bastarda), Attacco Poderoso, Attacco Rapido, Attacco Turbinante, Combattere alla Cieca, Competenza nelle Armi Esotiche (spada bastarda), Correre, Creare Armi e Armature, Creare Bacchette, Creare Bastoni, Creare Oggetti Meravigliosi, Creare Portale, Creare Verghe, Critico Migliorato (spada bastarda), Disarmare Migliorato, Incalzare, Incalzare Potenziato, Incantesimi in Combattimento, Iniziativa Migliorata, Maestria, Mobilità, Riflessi da Combattimento, Riflessi Fulminei, Schivare, Scrivere Pergamene, Spaccare l'Arma Potenziato, Specializzazione in un'Arma (spada bastarda), Tiro Ravvicinato

Tratti dei drow: Bonus razziale di +2 ai tiri salvezza sulla Volontà contro incantesimi o effetti di ammaliamento, scurovisione, diritto ad una prova di Cercare quando passa entro 1,5 metri da una porta segreta o nascosta come se la stesse effettivamente cercando, bonus razziale di +2 ai tiri salvezza sulla Volontà contro incantesimi o capacità magiche.

Immunità divine: Danno alle caratteristiche, risucchio delle caratteristiche, acido, freddo, effetti mortali, malattia, disintegrazione, elettricità, risucchio di energia, effetti di influenza mentale, paralisi, veleno, *sonno*, stordimento, trasmutazione, *imprigionamento*, *esilio*.

Capacità divine primarie: Alterare Taglia, Arma Focalizzata Divina (spada bastarda), Avatar (fino a 5), Bardo Divino, Dominio Extra (Bene), Dominio Extra (Caos), Dominio Extra (Charme), Dominio Extra (Portali), Specializzazione Divina in un'Arma (spada bastarda).

Poteri di dominio: Lancia gli incantesimi del caos a livello dell'incantatore +1; 7 volte al giorno aumenta il Car di +4 per 1 minuto; lancia gli incantesimi del bene a livello dell'incantatore +1; 17 volte al giorno scacciare o distruggere licantropi; individua un *portale* attivo o inattivo come se fosse una normale porta segreta (CD 20).

Capacità magiche: Eilistraee utilizza queste capacità come un incantatore di 17° livello, eccetto per gli incantesimi del bene e del caos, che utilizza come un incantatore di 18° livello. Le CD per i tiri salvezza sono pari a 31 + il livello dell'incantesimo. *Aiuto, alleato planare superiore, analizzare portale, ancora dimensionale, animare oggetti, antipatia, aura sacra, bagliore lunare, barriera di lame, calappio, calmare emozioni, cerchio magico contro il male, cerchio magico contro la legge, charme, charme sui mostri, chiaroudienza/chiaroveggenza, colpo accurato, comunione con la natura, costrizione/cerca, demenza, dissolvere superiore, dissolvi il male, dissolvi la legge, dominare mostri, emozione, esigere, esilio, esplosione solare, evoca mostri I, evoca mostri IX* (solo come incantesimo del bene o del caos), *forma di ragno, forma eterea, forme animali, frantumare, fuoco lunare, grazia felina, immagine permanente, labirinto, lama lunare, lumineseenza, mantello del caos, mantello di potere oscuro, martello del caos, parola del caos, parola sacra, porta dimensionale, portale, protezione dalla legge, protezione dal male, punizione sacra, querciaviva, rivela bugie, scopri il percorso, sentiero lunare, suggestione, teletrasporto, traslazione arborea.*

In quanto drow, Eilistraee possiede anche la capacità di utilizzare *luci danzanti, luminescenza* e *oscurità* 1 volta al giorno per ciascuno, al 60° livello dell'incantatore.

Incantesimi da bardo conosciuti (4/8/8/7/7/7/7; CD base = 24 + il livello dell'incantesimo): 0 - *individuazione del magico, lettura del magico, luce, luci danzanti, prestidigitazione, suono fantasma*; 1° - *armatura magica, identificare, protezione dalla legge, ritirata rapida,*

Eilistraee

Illustrazione di Matt Wilson

sonno; 2° - *forza straordinaria, individuazione dei pensieri, linguaggi, polvere luccicante, vedere invisibilità*; 3° - *dissolvi magie, estremità affilata, immagine maggiore, lentezza, velocità*; 4° - *congedo, conoscenza delle leggende, modificare memoria, porta dimensionale, trama iridescente*; 5° - *cerchio di guarigione, miraggio arcano, immagine persistente, sogno, visione falsa*; 6° - *immagine programmata, immagine proiettata, suggestione di massa, velo*.

Proprietà: Eilistraee impugna la *Spada della Luna*, una *spada bastarda+5* con le capacità speciali affilata e danzante.

Livello dell'incantatore: 25°; *Peso:* 2,7 kg.

Altri poteri divini

In quanto divinità minore, Eilistraee può prendere 10 su qualsiasi prova. Eilistraee considera un 1 su un tiro per colpire o tiro salvezza normalmente e non come un fallimento automatico. È immortale.

Sensi: Eilistraee può vedere (utilizzando la visione normale o la scurovisione), sentire, toccare e odorare a una distanza di 11,2 chilometri. Come azione standard, può percepire qualsiasi cosa in un raggio di 11,2 chilometri dalla presenza di suoi seguaci, luoghi sacri, oggetti o uno qualsiasi dei luoghi in cui il suo nome o uno dei suoi titoli sia stato pronunciato nell'ultima ora. Può estendere i suoi sensi in massimo cinque luoghi alla volta. Può bloccare i poteri sensoriali delle divinità del suo grado o inferiori in massimo due luoghi remoti alla volta per 7 ore.

Sensi dell'area di influenza: Eilistraee percepisce qualsiasi minaccia portata ai drow di allineamento buono, fintantoché l'evento in questione influenzi almeno cinquecento esseri di questo tipo. È similmente cosciente di qualsiasi drow che stia considerando di rigettare la venerazione delle divinità oscure del pantheon drow, se l'evento è di simile dimensione.

Azioni automatiche: Eilistraee può utilizzare Intrattenere o qualsiasi abilità basata sulla Destrezza come azione gratuita se la CD dell'azione è 20 o minore. Per usare un'abilità come azione gratuita, Eilistraee deve possedere gradi in tale abilità, o l'abilità deve essere utilizzabile senza addestramento. Allo stesso modo, Eilistraee può compiere come azione gratuita qualsiasi azione che possa essere effettuata con una prova di Destrezza. Non può compiere nulla come azione gratuita se si tratta di un'azione di movimento o parte di un'azione di movimento. Può compiere fino a cinque di queste azioni gratuite ogni round.

Creare oggetti magici: Eilistraee può creare qualsiasi oggetto magico legato alla scherma, al canto, alla bellezza, alla caccia o alla luce lunare, fintantoché il prezzo di mercato dell'oggetto non eccede le 30.000 mo.

Avatar

Il tipico avatar di Eilistraee appare come una femmina drow svestita e dalla pelle lucente, alta 2,7 metri e con splendenti capelli che le arrivano fino alle caviglie, folti e di colore argento. I suoi capelli e la luce argentea che emana le fanno da abito dalla strabiliante bellezza.

Avatar di Eilistraee: Taglia Grande; CA 58 (contatto 42, colto alla sprovvista 42); Att +59/+54/+49/+44 mischia (2d6+20/15-20, *spada bastarda Grande affilata difensiva+5*), o incantesimo +49 contatto in mischia o +58 contatto a distanza; Faccia/Portata 1,5 m per 1,5 m/3 m; Nascondersi +38; tutti gli altri modificatori di abilità ridotti di 4.

Capacità divine primarie: Alterare Taglia, Arma Focalizzata Divina (spada bastarda), Bardo Divino, Specializzazione Divina in un'Arma (spada bastarda).

Capacità magiche: 13° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 27 + il livello dell'incantesimo. Senza la capacità divina primaria Dominio Extra, l'avatar di Eilistraee perde l'accesso ai domini del Bene, del Caos, dello Charme e dei Portali, i poteri di dominio corrispondenti e le capacità magiche *aiuto, analizzare portale, ancora dimensionale, animare oggetti, aura sacra, barriera di lame, calmare emozioni, cerchio magico contro il male, cerchio magico contro la legge, charme, charme sui mostri, costrizione/cerca, demenza, dissolvi il male, dissolvi la legge, dominare mostri, emozione, esigere, esilio, evoca mostri I, evoca mostri IX* (solo come incantesimo del bene o del caos), *forma eterea, frantumare, labirinto, mantello del caos, martello del caos, parola del caos, parola sacra, porta dimensionale, portale, protezione dalla legge, protezione dal male, punizione sacra, suggestione, teletrasporto*.

Gond

Il Portatore di Meraviglie, il Signore di Tutti i Fabbri

Divinità Intermedia

Simbolo:	Una ruota dentata di legno o d'osso con quattro raggi
Piano di residenza:	Casa della Conoscenza
Allineamento:	Neutrale
Area di influenza:	Artefici, artigiani, costruzione, forgiatura
Seguaci:	Fabbri, artigiani, ingegneri, gnomi, inventori, Lantanesi, lavoratori del legno
Allineamento dei chierici:	Qualsiasi
Domini:	Artigianato, Conoscenza, Fuoco, Metallo, Pianificazione, Terra
Arma preferita:	"Capomastro" (martello da guerra)

Gond è un fabbro corpulento dotato di tutto l'equipaggiamento necessario (un enorme martello, una forgia e un'incudine) per creare meraviglie. Venerato da umani e gnomi (che lo chiamano Nebelun), Gond dà alle idee una forma concreta e ispira i mortali a fare nuove cose. Gli importa solo dell'atto di creazione in sé, preoccupandosi ben poco degli effetti secondari che possono procurare le sue creazioni una volta sparse per il mondo. Alcuni membri della chiesa di Mystra si oppongono al Portatore di Meraviglie per considerare la tecnologia superiore all'Arte, ma in realtà per Gond la magia è solo un altro mezzo con cui è possibile creare nuovi congegni.

La chiesa di Gond è largamente tollerata in tutto il Faerûn. I suoi membri possono essere incontrati sia nei bastioni del male che nelle fortezze del bene e in moltissime comunità di gnomi delle rocce. Solo nel reame isolano di Lantan la sua fede è predominante, essendo addirittura la religione di stato. Nelle terre di Durpar, Estagund e nella Dorata Var la divinità è conosciuta come Zionil, patrono degli inventori, artigiani e creatori. Molti mercanti intrattengono stretti rapporti con il clero locale del Portatore di Meraviglie nella speranza di comprare e rivendere le loro ultime invenzioni ricavandone grandi profitti. Comunque, può capitare che i seguaci di Gond creino fortuitamente invenzioni che scuotano i mercati esistenti, guadagnandosi così un'immediata e inaspettata ostilità da parte delle altre fedi.

Negli ultimi anni la chiesa di Gond si è guadagnata la collera dei sovrani di tutto il Faerûn con l'introduzione della *polvere nera* e delle armi da fuoco in tutti i reami. La maggior parti di essi infatti vede queste armi come una minaccia alla loro autorità poiché eguagliano la potenza di un incantesimo arcano ma sono utilizzabili dai popolani che non hanno interesse a mantenere lo status quo. Solo continui sforzi da parte della chiesa di Gond hanno permesso che la *polvere nera* venisse controllata e la fama della chiesa venisse mantenuta immacolata. La chiesa fa di tutto perché questa tecnologia rimanga esclusiva, eliminando i rivali con il sabotaggio, la diplomazia e l'influenza data loro dalle ricchezze.

I chierici di Gond pregano per i loro incantesimi alla mattina, prima di colazione. I rituali giornalieri di Gond sono semplici: preghiere mormorate al risveglio e prima di addormentarsi, che spesso si eseguono in concomitanza con il vestirsi e lo spogliarsi, e una preghiera più sostanziale di ringraziamento prima del pasto principale della giornata. I chierici offrono spesso una preghiera di ringraziamento e dedica del proprio lavoro prima di cominciare una qualsiasi creazione (non riparazione o mantenimento). L'unica vera festività è nota come Ippensheir, chiamata così a causa di Ippen, il Primo Servitore di Gond, e celebrata i dodici giorni immediatamente seguenti Pratoverde. Tutto il clero di Gond e i loro devoti fedeli si riuniscono in un tempio, abbazia o luogo sacro dove un inventore di fama o un artigiano un tempo lavoravano. È un momento di celebrazione con banchetti, vino in grandi quantità e baldoria durante la quale vengono mostrate le nuove invenzioni e si condividono nuove conoscenze tra i fedeli di Gond. Alcuni visitano il maggior numero possibile di adunate di questo tipo, facendo uso di una rete di *portali* curati dalla chiesa in modo da collegare i luoghi sacri principali.

Una strana pratica religiosa richiede che i chierici di Gond creino due copie di qualsiasi congegno o attrezzo scoperto, se ciò è possibile. Una delle due viene nascosta dagli occhi curiosi di ladri e vandali per

essere poi mostrata ai compagni della fede mentre l'altra viene distrutta oppure, preferibilmente, bruciata come parte del Sacro Disfacimento, una preghiera di offerta a Gond. Questa cerimonia rafforza il potere di Gond non solo sull'atto creativo ma anche su quello distruttivo. Alcuni chierici diventano multiclasse come ladri, ma solo per l'interesse generato in loro da grimaldelli e altri piccoli attrezzi. Molti diventano tecnofabbri (vedi Capitolo 4).

Storia/relazioni: Gond è un dio enigmatico. Serve Oghma nella sete di conoscenza ma è talmente indipendente dal suo signore che molti lo dimenticano. È amico di Lathander, Waukeen e Tempus poiché le sue invenzioni riguardano la creatività, il profitto, la guerra rispettivamente. Il suo unico vero nemico è Talos, la cui fame di distruzione mai appagata minaccia non solo le invenzioni di Gond ma anche il suo dominio sui mezzi di distruzione.

Dogma: Sono le azioni che contano. Le intenzioni e i pensieri sono una cosa, ma alla fine è il risultato che importa. Gli altri parlano, mentre chi serve Gond *opera*. Come seguace di Gond, devi creare nuovi oggetti funzionanti. Diventa abile in qualche settore artigianale, e fai pratica nel creare oggetti finché non sarai in grado di realizzare macchinari complessi che si adattino ad ogni situazione. Esplora e sfida l'ignoto con invenzioni sempre nuove. Le tue nuove invenzioni dovranno essere eleganti e utili allo stesso tempo. Pratica costantemente la sperimentazione e l'innovazione, e incoraggia queste virtù nel prossimo. Tieni dei resoconti delle tue fatiche, delle tue idee e dei tuoi prototipi in modo che altri possano portare avanti il tuo lavoro e migliorare ciò che ti sei lasciato dietro, e incoraggia gli altri, come contadini e cacciatori, a utilizzare i nuovi attrezzi, migliorare e implementare ciò di cui sono già dotati e trovare nuove maniere per portare a termine certi compiti. Osserva, acquisisci, conserva ciò che è fatto da altri e divulga queste conoscenze tra i Consacrati a Gond. Discuti le idee e divulgale di modo che tutti possano vedervi la luce divina del Portatore di Meraviglie.

Clero e templi: Tranne che sull'isola di Lantan, la chiesa di Gond consiste per lo più di chierici itineranti che si muovono tra i vari centri abitati in cerca di lavoro come maestri artigiani, costruttori, fabbri e ingegneri. È considerato bizzarro per uno dei chierici stabilirsi in un luogo a meno che il chierico in questione non sia in grado di provare che vale la pena fermarsi e tenere d'occhio il posto, come per esempio Waterdeep, Athkatla, Suzail o Zhentil Keep. La chiesa incoraggia il fatto di procurarsi il proprio sostentamento al servizio del Portatore di Meraviglie, dal momento che questo è probabilmente il modo migliore per dimostrare di seguire la Strada di Gond. Mentre viaggiano, il chierici di Gond stabiliscono depositi, investimenti e alleanze e si preoccupano di procacciarsi esempi di nuove invenzioni che capitino a tiro. È loro compito assistere inventori e innovatori e consegnare rapporti dettagliati al Maestro più vicino (la persona che dirige la comunità di fedeli locale o che si occupa di un santuario) inviandogli missive tramite messaggeri della fede.

I templi di Gond tendono ad essere imponenti strutture di pietra, con un corpo centrale quadrato e porticati dalle colonne ben piazzate. L'interno è pressoché spoglio tranne gli occasionali dipinti in ordine sparso raffiguranti gli oggetti creati dai membri del clero. Alcuni di questi hanno un'importanza storica mentre altri sono molto più recenti, le ultime novità dei maestri artigiani. L'altare centrale del tempio è costruito intorno ad un'incudine massiccia circondata da denti in continuo movimento in una grande macchina. Le stanze posteriori sono utilizzate come negozi, piene di progetti tuttora in evoluzione o abbandonati.

Il clero di Gond indossa vesti cerimoniali color zafferano con un colletto color cremisi e una stola. Su una delle due spalle indossano una fascia di cuoio che termina con un grande sacchetto. La fascia è decorata con vari attrezzi in metallo, ingranaggi, fili metallici, corde, serrature, uncini, fermagli, fibbie e pezzi di acciaio, latta e legno: in parole povere, tutto ciò che possa risultare interessante o utile in caso di emergenza. Le loro vesti includono anche enormi cappelli da giorno e cinture costituite da grossi medaglioni metallici. Indossano il simbolo sacro di Gond come un pendente di ossa, ottone, bronzo o avorio.

Il cuore della fede di Gond è l'Alta Sacra Bottega Artigiana dell'Ispirazione nella città di Illul a Lantan. Questo monastero grande e protetto da mura è guidato da Danactar l'Alto Artefice, Reverendissimo Servitore di Gond, il chierico mortale di più alto grado della chiesa di Gond. Sebbene almeno teoricamente la sua autorità si estenda per tutto il Faerûn, in pratica la chiesa di Gond è organizzata in tre branche distinte. Sulle isole di Lantan e Suj (l'isola sorella a sud di Lantan), Danactar è il sovrano assoluto di tutte le questioni ecclesiastiche ed è pure il capo dell'Ayroch, il consiglio dei dodici che governa Lantan. La parola dell'Alto Artefice è molto importante anche per i Lantanesi espatriati, mercanti itineranti, le cui navi dalle vele color porpora e a vela latina veleggiano per tutti i mari meridionali di Faerûn. La parola di Danactar viene diffusa dal Lantar, l'inviato principale da parte di Lantan, carica occupata in questo momento un'importante chierico di Gond di nome Bloenin. Tra i rimanenti fedeli di Gond, l'Alto Artefice è noto e pure nominalmente riconosciuto, ma ben pochi prestano attenzione ai suoi editti al di fuori di Illul. Questa indipendenza da parte dei chierici del Faerûn centrale non può che continuare ad accrescersi grazie anche alla recente distruzione di Tilverton, dove vi era la Casa del Portatore di Meraviglie, la sua chiesa più importante in questa zona del Faerûn.

Al di fuori della gerarchia ecclesiastica, molti dei membri della chiesa di Gond fanno parte di uno più ordini onorari e società sponsorizzate dalla fede. Tra queste l'Ordine dei Potenti dei Muratori e degli Intagliatori della Pietra, il Santo Ordine dei Più Abili Architetti e Costruttori di Ponti, gli Armaioli del Portatore di Meraviglie, l'Arcano Ordine dei Costruttori di Ingranaggi, dei Costruttori di Orologi e degli Automazionisti, la Società del Disegno e Costruzione di Castelli, gli Industriosi Fratelli e Sorelle della Carpenteria, Costruttori di Cucine e Arte del Burattinaio e del Creare Giocattoli.

Simbolo di Stephanie Pui-Mun Law

Gond

Ladro 10/Mago 12/Chierico 8/Bardo 10
Esterno Medio
Grado divino: 12
Dadi Vita: 20d8+140 (esterno) più 10d6+70 (Ldr) più 12d4+84 (Mag) più 8d8+56 (Chr) più 10d6+70 (Brd) (812 pf)
Iniziativa: +19 (+15 Des, +4 Iniziativa Migliorata)
Velocità: 18 m
CA: 71 (+15 Des, +12 divina, +25 naturale, +9 deviazione)
Attacchi: *Martello da guerra impatto da lancio pedinante ritornante+4* +64/+59/+54/+49 mischia; o *martello da guerra impatto da lancio pedinante ritornante+4* +72/+67/+62/+57 a distanza; o incantesimo +59 di contatto in mischia o +67 di contatto a distanza
Danni: *Martello da guerra impatto da lancio pedinante ritornante+4* 1d8+14/18-20/x3 o per incantesimo
Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Poteri di dominio, capacità divine primarie, attacco furtivo +5d6, capacità magiche, scacciare non morti 12 volte al giorno
Qualità speciali: Conoscenze bardiche +25, musica bardica (*affascinare*, controcanto, ispirare competenza, ispirare coraggio, ispirare grandezza, *suggestione*) 10 volte al giorno, colpo incapacitante, aura divina (360 m, CD 31), immunità divine, riduzione del danno 47/+4, eludere, famiglio (rospi), immunità al fuoco, reame divino (16 km Piano Esterno, 360 m Piano Materiale), *spostamento planare* a volontà, comunicazione remota 19,2 km, lancio spontaneo di incantesimi divini, RI 44, *teletrasporto senza errore* a volontà, trappole, schivare prodigioso (bonus Des alla CA, non può essere attaccato ai fianchi), capire, parlare e leggere tutti i linguaggi e parlare direttamente a tutti gli esseri entro 19,2 km
Tiri salvezza: Temp +51, Rifl +59, Vol +51
Caratteristiche: For 25, Des 40, Cos 24, Int 40, Sag 24, Car 29
Abilità*: Alchimia +62, Artigianato (ceramica) +72, Artigianato (costruire archi) +72, Artigianato (costruire barche) +72, Artigianato (costruire trappole) +72, Artigianato (fabbricare armature) +112, Artigianato (fabbricare armi) +114, Artigianato (ferramenta) +72, Artigianato (lavorare pellami) +72, Artigianato (lavorazione del legno) +72, Artigianato (lavorazione dei metalli) +112, Artigianato (lavori in muratura) +72, Artigianato (rilegare libri)

+54, Artigianato (tagliare pietre preziose) +72, Ascoltare +52, Cavalcare (cavallo) +33, Concentrazione +74, Conoscenze (arcane) +70, Conoscenze (architettura e ingegneria) +62, Conoscenze (religioni) +67, Decifrare Scritture +50, Diplomazia +60, Disattivare Congegni +56, Guarire +48, Intrattenere +33, Raccogliere Informazioni +55, Sapienza Magica +70, Scassinare Serrature +56, Scrutare +62, Utilizzare Corde +56, Utilizzare Oggetti Magici +44, Valutare +60 *Ottiene sempre un 20 alle prove

Talenti: Abilità Focalizzata (Artigianato [fabbricare armi]), Arma Focalizzata (martello da guerra), Attacco Poderoso, Combattere alla Cieca, Creare Armi e Armature, Creare Bacchette, Creare Bastoni, Creare Oggetti Meravigliosi, Creare Portale, Creare Verghe, Critico Migliorato (martello da guerra), Forgiare Anelli, Incalzare, Incalzare Potenziato, Incantesimi in Combattimento, Incantesimi Estesi, Incantesimi Intensificati, Incantesimi Potenziati, Incantesimi Prolungati, Incantesimo Persistente, Iniziativa Migliorata, Iscrivere Rune, Padronanza degli Incantesimi, Riflessi da Combattimento, Scrivere Pergamene, Spaccare l'Arma Potenziato

Immunità divine: Danno alle caratteristiche, risucchio delle caratteristiche, acido, freddo, effetti mortali, malattia, disintegrazione, elettricità, risucchio di energia, effetti di influenza mentale, paralisi, veleno, *sonno*, stordimento, trasmutazione, *imprigionamento, esilio.*

Capacità divine primarie: Abilità Focalizzata Divina (Artigianato [fabbricare armature]), Abilità Focalizzata Divina (Artigianato [fabbricare armi]), Abilità Focalizzata Divina (Artigianato [lavorazione dei metalli]), Alterare Taglia, Avatar (fino a 10), Creare Oggetti (fino a 270 kg di peso totale oppure fino a 16,2 m³ di volume), Creare Oggetti Superiori (fino a 540 kg di peso totale oppure fino a 64,8 m³ di volume), Dominio Extra (Fuoco), Dominio Extra (Metalli), Dominio Extra (Pianificazione), Padronanza Arcana, Padronanza dell'Artigianato, Padronanza Divina del Fuoco (percezione 3,6 m), Padronanza Divina della Terra (percezione 3,6 m), Scudo Divino (10 volte al giorno, annulla 120 danni).

Poteri di dominio: Lancia gli incantesimi di creazione a livello dell'incantatore +1; 12 volte al giorno scacciare o distruggere le creature della terra, o intimorire o comandare le creature dell'aria; 12 volte al giorno scacciare o distruggere le creature dell'acqua, o intimorire o comandare le creature del fuoco; lancia gli incantesimi di divinazione a livello dell'incantatore +1.

Capacità magiche: Gond utilizza queste capacità come un incantatore di 22° livello, eccetto per gli incantesimi di creazione e di divinazione, che utilizza come un incantatore di 23° livello. Le CD per i tiri salvezza sono pari a 31 + il livello dell'incantesimo. *Ammorbidire terra e pietra, animare corde, arma magica, banchetto degli eroi, barriera di lame, chiaroudienza/chiaroveggenza, conoscenza delle leggende, corpo di ferro, creazione maggiore, creazione minore, divinazione, estremità affilata, fermare il tempo, gabbia di forza, individuazione dei pensieri, individuazione delle porte segrete, individuazione dello scrutamento, macchina fantastica, macchina fantastica superiore, mani brucianti, muro di ferro, muro di fuoco, muro di pietra, nube incendiaria, pelle di pietra, pietra magica, presagio, previsione, produrre fiamma, resistere agli elementi* (solo come incantesimo del fuoco o della terra), *respingere metallo o pietra, riscaldare il metallo, rivela locazioni, rocce aguzze, sciame elementale* (solo come incantesimo del fuoco o della terra), *scolpire legno, scolpire pietra, scopri il percorso, scrutare superiore, scudo di fuoco, semi di fuoco, status, stretta corrosiva, tempesta di fuoco, terremoto, trasmutare metallo in legno, visione della morte, visione del vero.*

Incantesimi da bardo conosciuti: (3/6/5/4/2; CD base = 19 + il livello dell'incantesimo): 0 - *lampo, lettura del magico, luce, mano magica, riparare, resistenza*; 1° - *allarme, arma magica, cancellare, unto*; 2° - *frantumare, levitazione, localizza oggetto, pirotecnica*; 3° - *arma magica superiore, chiaroudienza/chiaroveggenza, modellare suono, velocità*; 4° - *riparo sicuro di Leomund, spezzare incantamento.*

Incantesimi da chierico al giorno: 6/7/6/6/4; CD base = 17 + il livello dell'incantesimo.

Incantesimi da mago al giorno: 4/8/8/6/6/6/5; CD base = 25 + il livello dell'incantesimo.

Proprietà: Gond impugna *Capomastro*, un *martello da guerra+4* con le capacità speciali impatto, da lancio, pedinante e ritornante.

Livello dell'incantatore: 25°; *Peso:* 3,6 kg.

Illustrazione di Scott Fischer

Gond

ALTRI POTERI DIVINI

In quanto divinità intermedia, Gond ottiene automaticamente un risultato di 20 su qualsiasi prova. Gond considera un 1 su un tiro per colpire o tiro salvezza normalmente e non come un fallimento automatico. È immortale.

Sensi: Gond può vedere, sentire, toccare e odorare a una distanza di 19,2 chilometri. Come azione standard, può percepire qualsiasi cosa in un raggio di 19,2 chilometri dalla presenza di suoi seguaci, luoghi sacri, oggetti o uno qualsiasi dei luoghi in cui il suo nome o uno dei suoi titoli sia stato pronunciato nell'ultima ora. Può estendere i suoi sensi in massimo dieci luoghi alla volta. Può bloccare i poteri sensoriali delle divinità del suo grado o inferiori in massimo due luoghi remoti alla volta per 12 ore.

Sensi dell'area di influenza: Gond percepisce qualsiasi lavoro di artigianato o atto di costruzione nell'istante in cui avviene e conserva la sen-

capacità speciali impatto e pedinante

Impatto: Qualsiasi arma contundente potenziata da questa capacità presenta una portata della minaccia raddoppiata. Per esempio, un bastone ferrato così potenziato minaccia un colpo critico con 19-20, mentre un mazzafrusto pesante minaccia un colpo critico con 17-20. Questo potenziamento non si applica alle armi perforanti o taglienti.

Livello dell'incantatore: 10°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature, *arma di impatto*; *Prezzo di mercato:* Bonus +1.

Pedinante: Solo le armi a distanza possono avere questa capacità. L'arma cambia direzione per individuare il bersaglio, negando ogni possibilità di fallire il colpo applicata per occultamento. (Chi la impugna deve comunque puntare l'arma contro il bersaglio; le frecce lanciate per errore in uno spazio vuoto, per esempio, non cambiano direzione per colpire nemici invisibili, nemmeno se questi fossero vicini).

Livello dell'incantatore: 12°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature, *visione del vero*; *Prezzo di mercato:* Bonus +1.

sazione per dodici decadi dopo che l'evento si è verificato. È allo stesso modo cosciente della distruzione di qualsiasi oggetto costruito.

Azioni automatiche: Gond può utilizzare qualsiasi abilità di Artigianato (che abbia o meno gradi in essa) o Conoscenze (arcane), Conoscenze (architettura e ingegneria) o Conoscenze (religioni) come azione gratuita se la CD dell'azione è 25 o minore. Può compiere fino a dieci di queste azioni gratuite ogni round.

Creare oggetti magici: Gond può creare qualsiasi oggetto magico che non sia costituito solamente da componenti naturali non modificate, fintantoché il prezzo di mercato dell'oggetto non eccede le 200.000 mo. (In altre parole, può creare un'armatura magica o un bastone da un pezzo di legno lavorato, ma non una *perla del potere* o un bastone costituito da un pezzo di legno non lavorato).

Avatar

Al di fuori dei suoi templi è raro che un mortale veda un avatar di Gond. Preferisce manifestarsi in modi meno pomposi. I suoi avatar a volte hanno le sembianze di un uomo basso e snello e con i capelli biondi, altre volte come un fabbro corpulento e dal viso paonazzo e altre ancora come uno gnomo. Al di là della forma che assume, gli occhi oscuri e profondi dell'avatar osservano da un volto segnato dal lavoro nella forgia con un'espressione attenta e indagatrice. Indossa un grembiule di cuoio privo di decorazioni. A volontà, l'avatar può evocare intorno a sé un'armatura di piastre fatta di vetro ma resistente come l'acciaio. L'armatura si porta sopra il suo corpo a distanza ravvicinata, pezzo per pezzo, ma non si sovrappone al suo corpo. Ha un potente martello che usa per i suoi lavori da fabbro ma anche come arma se necessario.

Avatar di Gond: Come Gond tranne per grado divino 6; CA 59 (contatto 40, colto alla sprovvista 59); Att +58/+53/+48/+43 mischia (1d8+14/18-20/x3, *martello da guerra impatto da lancio pedinante ritornante+4*), o +66/+61/+56/+51 a distanza (1d8+11/18-20/x3, *martello da guerra impatto da lancio pedinante ritornante+4*), o incantesimo +53 contatto in mischia o +61 contatto a distanza; QS Aura divina (180 m, CD 25), riduzione del danno 41/+4, RI 38; TS Temp +45, Rifl +53, Vol +45; Artigianato (fabbricare armature) +84, Artigianato (fabbricare armi) +86, Artigianato (lavorazione dei metalli) +84; tutti gli altri modificatori di abilità ridotti di 6; Padronanza degli Incantesimi (*creazione minore, dardo incantato, desiderio, disintegrazione, fabbricare, globo minore di invulnerabilità, metamorfosi di un oggetto, muro prismatico, permanenza, restringere oggetto, scolpire pietra, serratura arcana, simbolo, trasmutare fango in roccia, vigilanza e interdizione*).

Capacità divine primarie: Alterare Taglia, Creare Oggetti (fino a 135 kg di peso totale o fino a 8,1 m³ di volume), Dominio Extra (Fuoco), Dominio Extra (Metalli), Dominio Extra (Pianificazione), Padronanza dell'Artigianato, Padronanza Divina del Fuoco (percezione 1,8 m), Padronanza Divina della Terra (percezione 1,8 m).

Capacità magiche: 16° livello dell'incantatore, o 17° per gli incantesimi di creazione e di divinazione; tiro salvezza CD 25 + il livello dell'incantesimo.

Helm

L'Osservatore, Colui che Vigila

Divinità Intermedia

Simbolo: Un occhio aperto con una pupilla blu su un guanto d'arme rivolto verso l'alto

Piano di residenza: Casa della Triade

Allineamento: Legale neutrale

Area di influenza: Guardiani, protettori, protezione

Seguaci: Esploratori, guerrieri, guardie, mercenari, paladini

Allineamento dei chierici: LM, LB, LN

Domini: Forza, Legge, Pianificazione, Protezione

Arma preferita: "Semprevigile" (spada bastarda)

Helm è il guardiano per eccellenza, la sentinella sempre all'erta che non permette a nulla di compromettere i suoi compiti. Spesso ritenuto freddo e apatico, si mostra come un uomo enorme in armatura completa. In verità Helm è solo un grande amante della disciplina, sempre dedito a portare a termine il compito assegnatogli. Ha una particolare predilezione per i bambini ed è particolarmente tollerante verso le loro marachelle, più che di quelle di chiunque altro. Molti credono che Helm darebbe la vita per salvare qualcosa che è sotto la sua protezione. Su questo argomento però non proferisce parola.

La chiesa di Helm era un tempo vista come un bastione di stabilità e di salvezza nel pericolosissimo Nord. I suoi membri venivano grandemente rispettati per il loro giuramento di difendere la civiltà dai pericoli delle terre selvagge e dai mostri delle profondità. Tuttavia, negli ultimi quattordici anni essa è molto diminuita sia nel numero di membri che in prestigio. Helm, durante il Periodo dei Disordini, è stato fedele al proprio compito, che ha portato a termine rettamente e senza errori, ma ha avuto un ruolo di rilievo nel confinare le altre divinità del Faerûn. La morte e distruzione che seguirono la Crisi degli Avatar fecero guadagnare a Colui che Vigila e ai suoi seguaci moltissimi nemici da parte dei fedeli di altre fedi, in particolare di quelle di Mystra, Bane e Torm. Nel Sud, il ruolo di Helm durante il Periodo dei Disordini non venne visto così negativamente come nel Nord, ma gli ultimi eventi hanno insudiciato il nome della divinità e del suo clero. Circolano voci nel Faerûn sulle attività della chiesa di Helm nella lontana Maztica: il soggiogamento brutale e inflessibile della popolazione nativa e lo sfruttamento delle ricchezze di quella terra verdeggiante. La chiesa si sta risollevando da queste voci solo ora, grazie particolarmente alla necessità di abili guardiani contro il crescente potere del male.

I chierici di Helm pregano per i loro incantesimi alla mattina, subito dopo essersi alzati o appena prima di coricarsi la sera. L'unico giorno sacro è noto come la Cerimonia d'Onore ad Helm, che ha luogo durante Scudiuniti. Le cerimonie più importanti dei chierici di Helm sono la Consacrazione del Postulante, che conferma un agente come un membro del clero, e la Consacrazione del Glymtul, nella quale uno speciale oggetto viene dedicato al servizio di Helm (*glymtul* è un'antica parola che significa "oggetto preferito"). Altre cerimonie degne di nota sono la Purificazione e la Sacra Veglia. La Purificazione è un rinnovamento della fede a cui si sottomettono fedeli che hanno passato un periodo di lontananza dal credo o che devono fare penitenza per una mancanza in vigilanza, lealtà o devozione. La Sacra Veglia segna invece il passaggio di un chierico alle alte sfere. È una cerimonia che dura per un'intera notte e che mette alla prova la forza di volontà del candidato, la cui arma viene incantata con un incantesimo di *levitazione* da un chierico anziano con un rituale magico: il candidato deve mantenere la concentrazione per rendere l'arma fluttuante. I chierici di Helm non comandano mai i non morti, sebbene quelli di allineamento malvagio possano intimorirli. In genere diventano multiclasse come guerrieri o paladini.

Storia/relazioni: Helm porta sempre un grande peso sulle spalle, come simboleggia la sua onnipresente armatura completa. Come sentinella eterna, sa che la fine del mondo giungerà inevitabilmente mentre sarà di guardia. Nonostante ciò, presta servizio senza lamentarsi, pronto a qualsiasi sacrificio per difendere i suoi protetti. Per questo, Helm si oppone senza mezzi termini alle macchinazioni di Bane, Cyric e Shar, i cui complotti insidiosi costituiscono una minaccia eterna per il Faerûn. Egli si oppone anche in ogni occasione alla furia incontrollata e agli impulsi distruttivi di Garagos e Talos. Helm non si diverte vedendo Mask compiere i suoi atti di ladrocinio o i suoi scherzi, e considera il Signore delle Ombre come un'altra minaccia da eliminare. Tra le divinità buone, solo Torm comprende veramente l'impegno incrollabile di Helm nei confronti dei suoi protetti. I rapporti tra la Furia Leale e Colui che Vigila sono molto stretti, tanto che le due chiese hanno ricominciato, sebbene con riluttanza, a dialogare obbedendo ai comandi dei loro patroni.

Dogma: Non tradire mai la fiducia di nessuno. Sii sempre vigile. Attendi e osserva sempre con attenzione. Sii corretto e diligente nel dare ordini. Proteggi i deboli, i poveri, i feriti e i giovani, e non sacrificarli per nessun motivo, neanche per te stesso. Cerca di anticipare gli attacchi e tieniti sempre pronto. Conosci i tuoi nemici. Abbi cura delle tue armi in modo che possano svolgere bene il loro lavoro quando se ne presenta l'occasione. Una pianificazione attenta sconfigge sempre le azioni impulsive. Obbedisci sempre agli ordini, sempre

Simbolo di Stephanie Pui-Mun Law

che questi ultimi rimangano fedeli ai dettami di Helm. Dimostra abilità e purezza di cuore nel tuo ruolo di guardiano e protettore.

Clero e templi: Il clero di Helm è convinto di poter recuperare il giusto potere di Helm solo dimostrando un'abilità senza pari nella vigilanza e una lealtà senza macchia. Come guardiani e protettori, si occupano di addestrare guardie del corpo ovunque e di diffondere la voce che solo i comprovati fedeli di Helm sono davvero adatti a questo ruolo. La chiesa di Torm non è molto d'accordo su queste affermazioni e questo non fa che allontanare un possibile riavvicinamento delle due fedi.

I templi di Helm sono costruzioni imponenti, edificate solo per difesa. Molti sono abbazie fortificate situate in zone pericolose o malvagie, dove formano una linea difensiva contro gli abusi di nemici potenti. Le città più importanti hanno in genere un tempio o un santuario dedicato a Helm, poiché i suoi chierici spesso agiscono come guardie o capitani delle guardie. Ovunque si trovino, i fedeli di Helm proteggono i loro luoghi di culto con un'attenzione sempre vigile. Dispongono anche di guardie particolari, una razza di creature simili a piccoli beholder, che rendono la chiesa di Bane e i suoi alleati beholder furiosi. Nel cuore delle infinite armerie, caserme e cappelle di addestramento si trova l'altare centrale, che è sempre un'armatura completa di enormi dimensioni. In genere questi oggetti sono antiche reliquie della fede, indossate dai più stimati campioni di Helm. Tutti coloro che invocano il diritto d'asilo sono i benvenuti nei templi di Helm, ma se sono accusati di un crimine devono sottomettersi spontaneamente alle leggi del luogo e alla sua giustizia, quando eseguita legalmente. Nonostante i rischi, molti accettano queste condizioni, poiché i seguaci di Helm si assicurano che l'imputato passi sempre sotto un processo regolare.

Helm

Illustrazione di Mark Smylie

I chierici di Helm indossano armature di piastre complete lucenti e privi di macchie (spesso dotate della proprietà *luminosità eterna*) ed elmi aperti, spesso con in cima delle piume. Possono aggiungere all'armatura mantelli rossi e tabarri color grigio acciaio e tutti questi elementi, o anche l'armatura stessa, possono essere decorati, sia sulla schiena che sul petto, con l'Occhio Sempre Vigile. Nelle regioni meridionali, il clero di Helm spesso indossa armature complete di elegante fattura decorate con gemme e lavorate in filigrana d'oro, che accentuano l'occhio dorato incastonato sia sulla schiena che sul petto dell'armatura. In quelle aree dove i cavalieri in armatura completa non sono una vista apprezzata, l'armatura si riduce a spallacci pesanti, ma con la costante dell'elmo.

La chiesa di Helm è organizzata in una rigida gerarchia militare e ogni membro della chiesa può facilmente capire il grado di importanza altrui. Nel corso dei secoli tutti i fedeli hanno cominciato a riconoscere l'autorità del Guardiano Supremo, ma non c'è stato un vero e proprio pontefice dall'Anno dell'Elmo Vigile (992 CV). Si mormora, al di fuori del clero, che la corruzione avesse cominciato a farsi strada tra i chierici più anziani dell'Osservatore proprio da quel momento e che la stessa divinità fosse scesa a distruggere coloro che stavano tradendo i loro giuramenti più sacri. Dopo secoli di purga dei fedeli, la chiesa di Helm è ora governata dal Consiglio degli Elmi, un'assemblea di membri anziani della fede. Il principale compito del Consiglio è quello di essere sempre vigile a che non vi sia corruzione tra i ranghi, cosa che è stata particolarmente efficace nell'eliminare potenziali minacce alla fede.

Molte abbazie di Helm addestrano internamente eserciti di una certa potenza o sostengono ordini di guardiani. I Compagni dell'Unica Vera Visione è un ordine di chierici e guerrieri crociati di Helm, i cui membri sono noti per la loro fedeltà incrollabile. Le loro truppe d'assalto obbediscono agli ordini anche quando si tratta di raggiungere gli obiettivi più difficili e senza mai rompere le righe, e mantengono la posizione raggiunta anche nelle situazioni più critiche. Di recente, tuttavia, anche i membri di questo ordine, molti dei quali erano in servizio a Maztica, sono scesi di popolarità. Tra gli altri ordini si annovera una piccola compagnia di guaritori sul campo, noti come i Guardiani dei Caduti, un gruppo di guardie del corpo, noti come i Cavalieri Sempre all'Erta i cui servigi sono spesso in vendita in modo da generare profitti per i templi di Helm, e un ordine di paladini chiamato gli Occhi Vigilanti della Divinità.

Helm

Guerriero 20/Ranger 10/Chierico 10
Esterno Medio (Legale)
Grado divino: 11
Dadi Vita: 20d8+140 (esterno) più 20d10+140 (Grr) più 10d10+70 (Rgr) più 10d8+70 (Chr) (960 pf)
Iniziativa: +11 (+7 Des, +4 Iniziativa Migliorata)
Velocità: 18 m
CA: 68 (+7 Des, +11 divina, +24 naturale, +13 armatura [*armatura completa della luminosità eterna+5*], +9 deviazione)
Attacchi: *Spada bastarda affilata legale sacra+4* +71/+66/+61/+46 mischia; o incantesimo +66 di contatto in mischia o +58 di contatto a distanza
Danni: *Spada bastarda affilata legale sacra+4* 1d10+28/15-20; o per incantesimo
Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Poteri di dominio, capacità divine primarie, capacità magiche, scacciare non morti 12 volte al giorno
Qualità speciali: Aura divina (330 m, CD 30), immunità divine, riduzione del danno 46/+4, nemico prescelto (mutaforma +3, esterni [diavoli] +2, aberrazioni +1), resistenza al fuoco 31, reame divino (16 km Piano Esterno, 330 m Piano Materiale), *spostamento planare* a volontà, comunicazione remota 17,6 km, lancio spontaneo di incantesimi divini, RI 43, *teletrasporto senza errore* a volontà, capire, parlare e leggere tutti i linguaggi e parlare direttamente a tutti gli esseri entro 17,6 km
Tiri salvezza: Temp +50, Rifl +50, Vol +58
Caratteristiche: For 40, Des 24, Cos 24, Int 24, Sag 40, Car 29
Abilità*: Addestrare Animali +63, Artigianato (fabbricare armi) +50, Ascoltare +104, Cavalcare (cavallo) +65, Cercare +57, Concentrazione +53, Conoscenza delle Terre Selvagge +45, Conoscenze (natura) +37, Conoscenze (religioni) +36, Diplomazia +50, Equilibrio +36, Guarire +60, Intimidire +43, Muoversi Silenziosamente +36, Nascondersi +23, Nuotare +34, Osservare +104, Percepire Inganni +49, Raccogliere Informazioni +43, Saltare +64, Sapienza Magica +40, Scalare +64, Valutare +41
*Ottiene sempre un 20 alle prove
Talenti: Abilità Focalizzata (Ascoltare), Abilità Focalizzata (Osservare), Arma Focalizzata (spada bastarda), Attacco Poderoso, Attacco Rapido, Attacco Turbinante, Colpo Senz'Armi Migliorato, Combattere alla Cieca, Competenza nelle Armi Esotiche (spada bastarda), Correre, Creare Armi e Armature, Creare Oggetti Meravigliosi, Critico Migliorato (spada bastarda), Deviare Frecce, Disarmare Migliorato, Incalzare, Incalzare Potenziato, Incantesimi in Combattimento, Incantesimi Massimizzati, Incantesimi Prolungati, Iniziativa Migliorata, Iscrivere Rune, Maestria, Mobilità, Pugno Stordente, Resistenza Fisica, Riflessi da

Combattimento, Sbilanciare Migliorato, Schivare, Seguire Tracce, Sensi Acuti, Spaccare l'Arma Potenziato, Specializzazione in un'Arma (spada bastarda)

Immunità divine: Danno alle caratteristiche, risucchio delle caratteristiche, acido, freddo, effetti mortali, malattia, disintegrazione, elettricità, risucchio di energia, effetti di influenza mentale, paralisi, veleno, *sonno*, stordimento, trasmutazione, *imprigionamento, esilio*.

Capacità divine primarie: Abilità Focalizzata Divina (Ascoltare), Abilità Focalizzata Divina (Osservare), Alterare Taglia, Avatar (fino a 10), Colpi Irresistibili (spada bastarda, Temp CD 28), Colpo Distruttivo (Temp CD 31 + danno inflitto, oppure distruggere materia non vivente fino a 297 m³), Dominio Extra (Pianificazione), Esplosione Divina (12 volte al giorno, fino a 17,6 km, 20d12 danni), Forza Indomita, Potere della Verità (fino a 11 creature alla volta e al giorno, Vol CD 30), Scudo Divino (10 volte al giorno, annulla 110 danni), Scudo Divino ad Area (fino a undici quadrati con lato di 3 metri, oppure una sfera o semisfera con raggio fino a 3,3 metri), Senso della Battaglia, Vista Nitida 3,3 m.

Poteri di dominio: Lancia gli incantesimi della legge a livello dell'incantatore +1; 11 volte al giorno interdizione protettiva (il soggetto toccato guadagna un bonus di resistenza +10 al prossimo tiro salvezza, durata massima 1 ora), 11 volte al giorno impresa di forza (bonus di potenziamento +10 alla For per 1 round).

Capacità magiche: Helm utilizza queste capacità come un incantatore di 21° livello, eccetto per gli incantesimi della legge, che utilizza come un incantatore di 22° livello. Le CD per i tiri salvezza sono pari a 30 + il livello dell'incantesimo. *Banchetto degli eroi, blocca mostri, calmare emozioni, campo anti-magia, cerchio magico contro il caos, chiaroudienza/chiaroveggenza, contrastare elementi, dettame, dissolvi il caos, evoca mostri IX* (solo come incantesimo della legge), *fermare il tempo, forza straordinaria, giusto potere, immunità agli incantesimi, individuazione dello scrutamento, ira dell'ordine, mano stringente di Bigby, mano stritolatrice di Bigby, pelle di pietra, presagio, protezione dagli elementi, protezione dal caos, pugno serrato di Bigby, repulsione, resistenza agli incantesimi, rivela locazioni, santuario, scrutare superiore, scudo della legge, scudo su altri, sfera prismatica, status, veste magica, visione della morte, vuoto mentale.*

Incantesimi da chierico al giorno: 6/9/9/8/7/6; CD base = 25 + il livello dell'incantesimo.

Incantesimi da ranger al giorno: 5/5; CD base = 25 + il livello dell'incantesimo.

Proprietà: Helm impugna *Semprevigile*, una *spada bastarda+4* con le capacità speciali affilata, legale e sacra e un'*armatura completa+5* con la capacità speciale luminosità eterna.

Altri poteri divini

In quanto divinità intermedia, Helm ottiene automaticamente un risultato di 20 su qualsiasi prova. Helm considera un 1 su un tiro per colpire o tiro salvezza normalmente e non come un fallimento automatico. È immortale.

Sensi: Helm può vedere, sentire, toccare e odorare a una distanza di 17,6 chilometri. Come azione standard, può percepire qualsiasi cosa in un raggio di 17,6 chilometri dalla presenza di suoi seguaci, luoghi sacri, oggetti o uno qualsiasi dei luoghi in cui il suo nome o uno dei suoi titoli sia stato pronunciato nell'ultima ora. Può estendere i suoi sensi in massimo dieci luoghi alla volta. Può bloccare i poteri sensoriali delle divinità del suo grado o inferiori in massimo due luoghi remoti alla volta per 11 ore.

Sensi dell'area di influenza: Helm percepisce qualsiasi furto nell'istante in cui viene commesso e conserva la sensazione per undici decadi dopo che l'evento si è verificato. È allo stesso modo cosciente di chiunque si trovi in immediato bisogno di protezione.

Azioni automatiche: Helm può utilizzare Ascoltare, Cercare od Osservare come azione gratuita se la CD dell'azione è 25 o minore. Può compiere fino a dieci di queste azioni gratuite ogni round.

Creare oggetti magici: Helm può creare qualsiasi oggetto magico che serva a scopo difensivo, come una *spada lunga difensiva+1*, fintantoché il prezzo di mercato dell'oggetto non eccede le 200.000 mo.

Capacità speciale luminosità eterna

Luminosità eterna: Questa capacità può essere applicata solo alle armature metalliche. L'armatura diviene così lucente e brillante come l'argento, non si opacizza mai ed è immune alla corrosione di acido e ruggine. Chi la indossa acquista resistenza all'acido 5.

Livello dell'incantatore: 12°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature, incantatore di 12° livello o superiore; *Prezzo di mercato:* Bonus +1.

Avatar

Sin dal Periodo dei Disordini, Helm è comparso molto raramente nel Faerûn con la sua forma di avatar. Può accadere solo quando un suo sacerdote anziano o un suo tempio siano minacciati direttamente e gli venga inoltrata richiesta d'aiuto. L'avatar inviato appare come un umano dalle proporzioni gigantesche in armatura completa e con il volto nascosto dal suo elmo. La sua altezza varia a seconda delle apparizioni.

Avatar di Helm: Taglia Grande; CA 55 (contatto 24, colto alla sprovvista 54); Att +64/+59/+54/+49 mischia (2d6+28/15-20, *spada bastarda Grande affilata legale sacra+4*), o incantesimo +59 contatto in mischia o +51 contatto a distanza; Faccia/Portata 1,5 m per 1,5 m/3 m; Ascoltare +92, Nascondersi +13, Osservare +92, tutti gli altri modificatori di abilità ridotti di 6.

Capacità divine primarie: Abilità Focalizzata Divina (Ascoltare), Abilità Focalizzata Divina (Osservare), Alterare Taglia, Colpi Irresistibili (spada bastarda, Temp CD 22), Potere della Verità (fino a 5 creature al giorno, Vol CD 24), Scudo Divino (10 volte al giorno, annulla 50 danni).

Capacità magiche: 15° livello dell'incantatore, o 16° per gli incantesimi della legge; tiro salvezza CD 24 + il livello dell'incantesimo. Senza la capacità divina primaria Dominio Extra, l'avatar di Helm perde l'accesso al dominio della Pianificazione, il talento Incantesimi Prolungati e le capacità magiche *banchetto degli eroi, chiaroudienza/chiaroveggenza, fermare il tempo, individuazione dello scrutamento, presagio, rivela locazioni, scrutare superiore, status, visione della morte*.

Ilmater

Il Dio Piangente, il Dio Affranto

Divinità Intermedia

Simbolo:	Due mani bianche legate all'altezza dei polsi da un cordino rosso
Piano di residenza:	Casa della Triade
Allineamento:	Legale buono
Area di influenza:	Resistenza, sofferenza, martirio, perseveranza
Seguaci:	Zoppi, oppressi, poveri, monaci, paladini, servi della gleba, schiavi
Allineamento dei chierici:	LB, LN, NB
Domini:	Bene, Forza, Guarigione, Legge, Sofferenza
Arma preferita:	Una mano aperta (colpo senz'armi)

Gentile e di buon cuore, Ilmater è una divinità tranquilla e placida che volentieri sopporta sulle spalle i pesi e i dolori del mondo sofferente. Sebbene non si adiri molto facilmente, l'ira del Dio Affranto è terribile di fronte alle crudeltà estreme e alle atrocità. Si prende grande cura nel rassicurare e proteggere i bambini e le giovani creature, e quando viene loro fatto male, lo prende come insulto personale. Il Dio Piangente appare come un uomo il cui corpo è stato selvaggiamente torturato alla ruota, segnato dalle torture e a cui siano state spezzate gambe e braccia. È di bassa statura, tarchiato, calvo e indossa solo un panno sui genitali ma il suo volto è gentile e confortevole, caldo e rassicurante.

Incompreso dai più, compatito e pure disprezzato da una mino-

ranza vociante, la chiesa di Ilmater possiede tuttavia la più grande e devota comunità di fedeli di tutto il Faerûn. In un mondo crudele, i sofferenti, i malati e i poveri si affidano con devozione ai seguaci del Dio Piangente per ricevere assistenza. La chiesa di Ilmater è molto amata dalla gente comune nelle terre abitate un po' dappertutto, e il suo clero può contare su numerosi sostegni grazie alla sua secolare attività di cura. Sono molti coloro che non riescono a comprendere perché qualcuno possa sottomettersi di sua spontanea volontà ai tormenti e alle crudeltà, cosa che i fedeli di Ilmater sembrano invece accettare di buona lena. Tra coloro che odiano la debolezza, la chiesa del Dio Piangente viene vista come debole e avventata: crudeli tiranni e potenti malvagi sottovalutano decisamente i suoi membri.

I chierici di Ilmater devono pregare almeno sei volte durante la giornata, e pregano per i loro incantesimi nel corso della mattinata. Non devono seguire festività annuali, ma occasionalmente può capitare che un chierico faccia una Supplica del Riposo. Ciò gli permette di passare una decade senza dover seguire i dettami di Ilmater in modo da prevenire un eccessivo affaticamento emozionale, oppure consente al chierico di compiere una qualche azione che non incontrerebbe l'approvazione di Ilmater. Questo costume è una tradizione consolidata sulla quale contano alcuni capi della fede, i quali inviano i membri del clero più abili nella battaglia a compiere ciò che la chiesa non potrebbe generalmente effettuare (per esempio, detronizzare un tiranno con l'intrigo, invece che affrontandolo apertamente). Il rituale più importante è l'Accolta: è compito di ogni chierico convincere i morenti a farsi accogliere da Ilmater per farsi confortare, a ricevere la benedizione del Dio Affranto prima che periscano. (Questa preghiera sul letto di morte non cambia la divinità patrona del morente). Man mano che la venerazione di Ilmater aumenta, anche nella morte, i suoi poteri curativi diventano maggiori. Molti chierici apprendono il talento Mescere Pozioni in modo da poter aiutare comunque coloro che non si trovano nelle loro immediate vicinanze. Un gruppo di chierici di Ilmater, i Piangenti, è il braccio difensivo dei fedeli e dei templi della chiesa, e agisce pure come braccio armato contro coloro che procurano dolore agli altri. Questi monaci possono diventare multiclasse liberamente come agenti divini, campioni divini, chierici, devoti arcani, discepoli divini o gerofanti.

Simbolo di Stephanie Pui-Mun Law

Storia/relazioni: Ilmater è una divinità molto antica, spesso associata a Tyr (il suo superiore) e Torm, insieme ai quali forma la Triade. La Triade collabora strettamente poiché in gruppo sono più forti che individualmente. Pure Lathander è alleato di Ilmater. Egli si oppone a quelle divinità che amano la distruzione e che infliggono dolore e sofferenze agli altri, in particolare Loviatar e Talona, la cui natura è diametralmente opposta alla sua. Tra gli altri nemici annovera Bane, Garagos, Malar, Shar e Talos.

Dogma: Aiuta chiunque stia soffrendo, a prescindere da chi sia. I veri santi sono quelli che fanno proprie le sofferenze degli altri. Se soffri in suo nome, Ilmater sarà al tuo fianco ad aiutarti. Lotta per i tuoi ideali se sono giusti, a prescindere dalle sofferenze e dai pericoli. Non c'è vergogna in una morte che abbia avuto un significato. Opponiti a tutti i tiranni, e non permettere che le ingiustizie rimangano impunite. Dai più importanza alla dimensione spirituale della vita rispetto all'esistenza materiale del corpo.

Clero e templi: I chierici di Ilmater condividono ciò che possiedono con i bisognosi e trascorrono sempre tempo a confortare i depressi e a curare i feriti. I chierici di Ilmater parlano per gli oppressi, fungono da guida per i dispersi, nutrono gli affamati. Raccolgono erbe e creano medicine in ogni momento per i disastri del domani. Seppelliscono i morti, curano gli ammalati e danno cibo, acqua e legna da ardere ai poveri. Vedono la vita come sacra e la sofferenza come sacrosanta ma non impediscono ad altri di assecondare i propri desideri e non li condannano per le scelte che fanno. Quando la guerra è imminente e il tempo lo permette, i chierici di Ilmater si raccolgono in forze con brandine, vanghe, tende, stecche, bende a bizzeffe, carri di medicine e pozioni curative per curare coloro che stanno per andare a soffrire. Girano anche le città più ricche del Faerûn alla ricerca di denaro per supportare la chiesa.

I templi di Ilmater sono in genere collocati in campagna lungo le principali strade, ricoprendo anche la funzione di stazioni di riposo per i viaggiatori affaticati. Molti di questi sono chiamati in onore di un qualche santo di Ilmater, i quali sono in gran numero. La maggior parte sono grandi proprietà terriere, con tanto di mura protettive che contengono all'interno almeno una cappella, una casa capitolare, una stalla e un giardino. Molte hanno piccoli ospedali dove si possono curare i malati e i feriti. Altre contengono biblioteche, appartamenti dedicati ai monaci separati dalla casa capitolare e caserme per un eventuale ordine cavalleresco.

I chierici di Ilmater indossano una solida tunica grigia, un tabarro, e pantaloni o abiti grigi. Indossano cuffie grigie (non tutti ma la maggior parte) o rosse (solo i chierici anziani). I novizi, che non sono stati ancora accettati del tutto nell'ordine, non indossano cuffie. Il simbolo di Ilmater è indossato come spilla all'altezza del cuore o appeso ad una catena intorno al collo e funge da simbolo sacro. Alcuni dei membri più anziani della fede hanno un tatuaggio sul lato dell'occhio destro o sinistro a forma di goccia di colore grigio.

Gli Adornati, come vengono chiamati i chierici e i monaci di Ilmater, sono organizzati con una gerarchia informale incentrata sul capo di un grande tempio, abbazia o monastero al quale rispondono i vari fedeli della regione. Le abbazie e i monasteri sono in genere legati a specifici templi, aggiungendo così un secondo ordine alla gerarchia informale. Non c'è un pontefice o un organo di controllo sebbene i membri anziani del clero si riuniscano in conclave in alcune occasioni. Sebbene molti monaci vivano lontani dalla chiesa in altri monasteri o abbazie, alcuni hanno scelto di rimanere in templi di Ilmater come insegnanti o braccio difensivo.

La chiesa di Ilmater ha parecchi ordini di paladini e combattenti affiliati, tra cui i Compagni del Nobile Cuore, i Sacri Combattenti della Sofferenza, l'Ordine della Coppa Dorata e l'Ordine della Rosa Splendente. Gli ordini monastici sono pure molto numerosi, ed includono i Discepoli di St. Solars il Due Volte Martirizzato, la cui struttura più famosa, il Monastero della Rosa Gialla, si trova in Damara sulla sommità degli Speroni della Terra, vicino al Ghiacciaio del Verme Bianco. (I monaci di questo monastero si specializzano in studi di geologia). Altri ordini monastici di Ilmater includono i Seguaci del Sentiero Spianato, i Discepoli di St. Morgan il Taciturno e le Sorelle di St. Jasper delle Rocce. Molti monasteri di Ilmater vengono chiamati tradizionalmente con nomi di fiori che simboleggiano qualcosa di significativo per l'ordine, sebbene questo non sia obbligatorio.

Ilmater

Monaco 20/Paladino 20
Esterno Medio (Buono, Legale)
Grado divino: 13
Dadi Vita: 20d8+140 (esterno) più 20d8+140 (Mnc) più 20d10+140 (Pal) (940 pf)
Iniziativa: +19, sempre per primo (+15 Des, +4 Iniziativa Migliorata, Iniziativa Suprema)
Velocità: 27 m
CA: 92 (+15 Des, +13 divina, +26 naturale, +9 deviazione, +4 bonus da monaco, +15 Sag)
Attacchi*: *Colpo senz'armi* +71/+66/+61/+56 mischia; o incantesimo +61 di contatto in mischia o +68 di contatto a distanza *A causa della capacità divina primaria Monaco Divino, il colpo senz'armi di Ilmater funziona come un'arma affilata legale vorpal+5
Danni: *Colpo senz'armi* 2d12+13/18-20; o per incantesimo
Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Poteri di dominio, raffica di colpi, colpo *ki* +3, palmo tremante (Temp CD 35), capacità divine primarie, punire il male (3 volte al giorno, +9 al tiro per colpire e +60 ai danni per un attacco con un'arma), capacità magiche, attacco stordente (20 volte al giorno, Temp CD 35), scacciare non morti 16 volte al giorno (18° livello effettivo di chierico)
Qualità speciali: *Passo abbondante*, aura di coraggio (bonus morale di +8 ai tiri salvezza contro gli effetti di paura per tutti gli alleati entro 30 m), *individuazione del male*, corpo adamantino, aura divina (390 m, CD 32), grazia divina, salute divina, immunità

divine, riduzione del danno 48/+4 (20/+1), corpo vuoto (20 round al giorno), eludere, movimento veloce, resistenza al fuoco 33, reame divino (16 km Piano Esterno, 390 m Piano Materiale), eludere migliorato, *imposizione delle mani* (180 pf), salto delle nuvole, *spostamento planare* a volontà, purezza del corpo, comunicazione remota 20,8 km, *rimuovi malattia* 6 volte per decade, caduta lenta (qualsiasi distanza), RI 45, mente lucida, *teletrasporto senza errore* a volontà, corpo senza tempo, lingua del sole e della luna, capire, parlare e leggere tutti i linguaggi e parlare direttamente a tutti gli esseri entro 20,8 km, integrità del corpo (40 pf)

Tiri salvezza: Temp +52, Rifl +60, Vol +60

Caratteristiche: For 26, Des 40, Cos 24, Int 24, Sag 40, Car 29

Abilità*: Acrobazia +66, Addestrare Animali +67, Artista della Fuga +62, Ascoltare +62, Camuffare +28, Cavalcare (cavallo) +34, Concentrazione +83, Conoscenze (arcane) +56, Conoscenze (religioni) +83, Diplomazia +85, Equilibrio +66, Guarire +91, Muoversi Silenziosamente +62, Nascondersi +62, Nuotare +55, Osservare +49, Saltare +59, Sapienza Magica +46, Scalare +55, Scrutare +25

*Ottiene sempre un 20 alle prove

Talenti: Arma Focalizzata (colpo senz'armi), Attacco Poderoso, Attacco Rapido, Attacco Turbinante, Colpo Senz'Armi Migliorato, Combattere alla Cieca, Correre, Critico Migliorato (colpo senz'armi), Deviare Frecce, Disarmare Migliorato, Incalzare, Incalzare Potenziato, Iniziativa Migliorata, Maestria, Mobilità, Pugno Stordente, Resistenza Fisica, Riflessi da Combattimento, Sbilanciare Migliorato, Scacciare Extra, Schivare, Spaccare l'Arma Potenziato

Immunità divine: Danno alle caratteristiche, risucchio delle caratteristiche, acido, freddo, effetti mortali, malattia, disintegrazione, elettricità, risucchio di energia, effetti di influenza mentale, paralisi, veleno, *sonno*, stordimento, trasmutazione, *imprigionamento, esilio*.

Capacità divine primarie: Alterare Realtà (CD 45 per i tiri salvezza degli incantesimi duplicati, gli oggetti temporanei non magici durano 13 giorni, gli oggetti magici temporanei o le creature durano 13 ore), Alterare Taglia, Arma Focalizzata Divina (colpo senz'armi), Avatar (fino a 10), Celerità Divina 13 minuti, Dominio Extra (Forza), Dominio Extra (Legge), Dono della Vita, Esplosione Divina (12 volte al giorno, fino a 20,8 km, 22d12 danni), Iniziativa Suprema, Monaco Divino, Paladino Divino, Schivare Divino (probabilità di mancare 63%), Scudo Divino (10 volte al giorno, annulla 130 danni), Senso della Battaglia, Vista Nitida 3,9 m.

Poteri di dominio: Lancia gli incantesimi del bene a livello dell'incantatore +1; lancia gli incantesimi di guarigione a livello dell'incantatore +1; lancia gli incantesimi della legge a livello dell'incantatore +1; 13 volte al giorno impresa di forza (bonus di potenziamento +13 alla For per 1 round); 13 volte al giorno tocco doloroso (il soggetto toccato subisce una penalità di potenziamento -2 alla Forza e alla Destrezza per 1 minuto).

Capacità magiche: Ilmater utilizza queste capacità come un incantatore di 23° livello, eccetto per gli incantesimi del bene, di guarigione e della legge, che utilizza come un incantatore di 24° livello. Le CD per i tiri salvezza sono pari a 32 + il livello dell'incantesimo. *Aiuto, anatema, aura sacra, barriera di lame, blocca mostri, calmare emozioni, cerchio di guarigione, cerchio magico contro il caos, cerchio magico contro il male, contrastare elementi, cura ferite critiche, cura ferite gravi, cura ferite leggere, cura ferite moderate, debilitazione, dettame, dissolvi il caos, dissolvi il male, evoca mostri IX* (solo come incantesimo del bene e della legge), *ferire, forza straordinaria, giusto potere, guarigione, guarigione di massa, immunità agli incantesimi, ira dell'ordine, mano stringente di Bigby, mano stritolatrice di Bigby, orrido avvizzimento, parola sacra, pelle di pietra, protezione dal caos, protezione dal male, pugno serrato di Bigby, punizione sacra, regressione mentale, resurrezione pura, rigenerazione, scagliare maledizione, scudo della legge, sguardo penetrante* (solo effetto di infermità), *simbolo* (solo effetto di dolore), *veste magica, vigore*.

Incantesimi da paladino al giorno: 7/7/7/6; CD base = 25 + il livello dell'incantesimo.

Altri poteri divini

In quanto divinità intermedia, Ilmater ottiene automaticamente un risultato di 20 su qualsiasi prova. Ilmater considera un 1 su un tiro per colpire o tiro salvezza normalmente e non come un fallimento automatico. È immortale.

Sensi: Ilmater può vedere, sentire, toccare e odorare a una distanza di 20,8 chilometri. Come azione standard, può percepire qualsiasi cosa in un raggio di 20,8 chilometri dalla presenza di suoi seguaci, luoghi sacri, oggetti o uno qualsiasi dei luoghi in cui il suo nome o uno dei suoi titoli sia stato pronunciato nell'ultima ora. Può estendere i suoi sensi in massimo dieci luoghi alla volta. Può bloccare i poteri sensoriali delle divinità del suo grado o inferiori in massimo due luoghi remoti alla volta per 13 ore.

Sensi dell'area di influenza: Ilmater percepisce qualsiasi sofferenza nell'istante in cui viene provata e conserva la sensazione per tredici decadi dopo che l'evento si è verificato. È allo stesso modo cosciente di chiunque sacrifichi la propria vita a beneficio di un altro.

Azioni automatiche: Ilmater può utilizzare Equilibrio o Guarire come azione gratuita se la CD dell'azione è 25 o minore. Può compiere fino a dieci di queste azioni gratuite ogni round.

Creare oggetti magici: Ilmater può creare qualsiasi oggetto magico che guarisca o altrimenti riduca la sofferenza, o qualsiasi oggetto magico che sia per propria natura buono o legale, fintantoché il prezzo di mercato dell'oggetto non eccede le 200.000 mo.

Ilmater

Illustrazione di Mark Evans

L'avatar tipico di Ilmater appare come un uomo con braccia e gambe rotte, e una grande varietà di ferite. Si trascina con evidente sofferenza facendo comunque uso delle sue mani rovinate e delle sue gambe martoriate, sebbene sia palese che questa attività gli procuri dolore. L'avatar è di piccola statura, tarchiato e indossa solo un panno che gli copre le parti intime. Ha una calvizie incipiente, e il suo viso è molto cordiale. Il suo corpo villoso è segnato da varie cicatrici, ferite aperte, bruciature e altri segni di tortura.

Avatar di Ilmater: Come Ilmater tranne per grado divino 6; CA 67 (contatto 46, colto alla sprovvista 50); Att +64/+59/+54/+49 mischia (2d12+13/18-20, colpo senz'armi), o incantesimo +54 contatto in mischia o +61 contatto a distanza; QS Aura divina (180 m, CD 25), riduzione del danno 41/+4, resistenza al fuoco 26, RI 38; TS Temp +45, Rifl +53, Vol +53; tutti i modificatori di abilità ridotti di 7.

Capacità divine primarie: Arma Focalizzata Divina (colpo senz'armi), Dominio Extra (Forza), Dominio Extra (Legge), Monaco Divino, Paladino Divino, Scudo Divino (10 volte al giorno, annulla 60 danni), Senso della Battaglia, Vista Nitida 1,8 m.

Capacità magiche: 16° livello dell'incantatore, o 17° per gli incantesimi del bene, di guarigione e della legge; tiro salvezza CD 25 + il livello dell'incantesimo.

Kelemvor

Signore dei Morti, Giudice dei Dannati
Divinità Maggiore

Simbolo:	Un braccio scheletrico rivolto verso l'alto che regge la bilancia della giustizia
Piano di residenza:	Piano del Fato
Allineamento:	Legale neutrale
Area di influenza:	Morte, i morti
Seguaci:	Morenti, famiglie dei morenti, becchini, cacciatori di non morti, impresari di pompe funebri, prefiche
Allineamento dei chierici:	LM, LB, LN
Domini:	Fato, Legge, Protezione, Riposo*, Viaggio
Arma preferita:	"Tocco Fatale" (spada bastarda)

*Vedi appendice

Simbolo di Stephanie Pui-Mun Law

Kelemvor è l'ultima di una lunga lista di divinità Faerûniane a comandare le forze della morte e a sovrintendere al destino dei morti. La morte è stata l'unica vera grande certezza nella storia dell'umanità, ma il modo in cui gli umani hanno considerato questa forza inevitabile è cambiato in maniera considerevole con il mutare delle divinità che arrivavano a presiederla. Durante il regno dell'imperscrutabile Jergal, la morte e l'aldilà erano particolarmente misteriosi per le persone comuni. La maggior parte temeva ciò che non conosceva o non capiva. Quando Myrkul divenne Signore dei Morti dopo che Jergal se ne stancò, le paure maggiori degli uomini divennero realtà. Cultisti malvagi ricordavano ai vivi il potere e l'influenza dei morti, che si estendeva ben oltre la tomba. In quei giorni la sottile linea che separa la vita dalla morte si era come sbiadita e i popolani sapevano che l'essere stati accolti dall'abbraccio di Myrkul non garantiva alcuna protezione dall'essere resuscitati da qualche necromante impazzito. Le cose peggiorarono quando Myrkul venne distrutto durante il Periodo dei Disordini e Cyric ne prese il posto: quest'ultimo era noto per le piccolezze e i suoi capricci e non offriva nemmeno lontanamente le rassicurazioni dei suoi predecessori. Kelemvor, che assunse il titolo dieci anni dopo la Guerra degli Dei, si è avvicinato alla questione in maniera molto diversa.

Kelemvor spinge i suoi chierici ad agire come sovrintendenti dell'aldilà e a insegnare alle genti di Faerûn che la morte è parte integrante della vita. Non c'è nulla da temere nella transizione poiché solo i malvagi, i Miscredenti o i Falsi devono temere il mondo al di là del Piano del Fato. Kelemvor vede tutti i non morti come aberrazioni e intima i suoi servitori a distruggerli ogniqualvolta ne vedano uno. Kelemvor è una divinità silenziosa e fino a poco tempo fa non era nemmeno troppo sicuro di se stesso o del suo ruolo. Ora è riuscito a mettere da parte le incertezze ed è un onesto giudice dell'aldilà, riuscendo a temprare il suo forte senso di giustizia con gentilezza e franchezza. Non è tuttavia particolarmente astuto e quindi in genere preferisce risolvere i problemi con l'azione diretta che a volte lo ha condotto a risultati inaspettati.

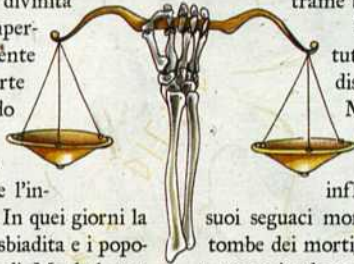
I chierici di Kelemvor si sforzano di raggiungere tutta la gente comune, di demistificare il processo della morte e aiutare le famiglie in lutto a superare la perdita del caro estinto. Molta gente comune è ben felice di vedere un chierico di Kelemvor, grazie all'atteggiamento in genere molto discreto e confortante: un cambiamento benvenuto, particolarmente dai giorni in cui gli instabili chierici di Myrkul chiedevano tasse sui funerali che sembravano quasi delle estorsioni. I bambini (in particolare quelli che crescono nei pressi di regni malvagi) vedono i chierici militanti di Kelemvor come cacciatori di non morti, e quelle comunità assediate da necromanti o tombaroli spesso chiedono aiuto al suo clero.

I chierici di Kelemvor pregano per i loro incantesimi quando cala il sole. La maggior parte delle cerimonie sacre riguardano la benedizione di un'anima per la transizione nell'aldilà. Se presente al momento della morte, un chierico di Kelemvor amministra il Passaggio, un semplice rituale per avvertire Kelemvor dell'arrivo di un nuovo viaggiatore sul Sentiero Finale. Quando si tratta di un intero campo di battaglia o di una comunità decimata dalla peste, i devoti a Kelemvor intonano il Lamento del Caduto. Questa cerimonia, simile al Passaggio, è composta da canti a bassa voce, sussurrati, con il battito di bastoni di frassino sul terreno. In una cerimonia privata, nota come il Daeum, i chierici di Kelemvor celebrano la dottrina consolatoria della loro divinità e sostentano le attività della chiesa con i beni di coloro che sono morti senza eredi. Sia Scudiuniti che la Festa della Luna hanno un valore spirituale particolare per i seguaci di Kelemvor, in cui i chierici narrano le Gesta dei Morti in modo che non cadano mai nell'oblio. Raramente, in questi giorni i chierici più potenti lanciano incantesimi come *resurrezione pura*, riportando in vita eroi del passato lontano di cui c'è bisogno al giorno d'oggi. I chierici di Kelemvor diventano spesso multiclasse come necromanti, ranger o guide del fato (vedi Capitolo 4), utilizzando le loro conoscenze per cacciare ed eliminare i non morti. I chierici di Kelemvor non intimoriscono né comandano mai i non morti.

Storia/relazioni: Se non ci fosse stato il Periodo dei Disordini, il combattente mortale di nome Kelemvor Lyonsbane sarebbe con tutta probabilità morto su qualche campo di battaglia, solo e non compianto. Era vittima di una sconcertante maledizione ancestrale che lo forzava ad assumere la forma di una violenta pantera magica ogniqualvolta compiva un raro gesto di gentilezza. In seguito entrò a far parte di un gruppo di avventurieri tra cui vi erano Cyric di Zhentil Keep e una giovane incantatrice arcana chiamata Mezzanotte. Alla fine della Guerra degli Dei, tutti e tre erano diventati divinità attraverso tradimenti, trame ben ordite oppure per puro caso.

In qualità di divinità, i tre ex compagni mantengono tuttora quello che si potrebbe definire un legame. Cyric disprezza sia Kelemvor che Mezzanotte (che divenne Mystra), incolpandoli delle sue frequenti cadute. Cyric continua a complottare per ottenere nuovamente il controllo sulla sfera della morte, un'area di influenza che fu sua per un breve periodo, e insegna ai suoi seguaci mortali a opporsi a quelli di Kelemvor, profanando le tombe dei morti, mutilando i cadaveri per impedirne l'identificazione e appoggiando ogni sorta di attività necromantica. Quando erano mortali, Mystra e Kelemvor erano amanti anche se ora sembra poco probabile che la loro storia d'amore abbia resistito a seguito degli eventi degli ultimi quattordici anni. Mystra aiuta occasionalmente Kelemvor ma gli impegni del suo ruolo non le permettono di avere rapporti più duraturi con lui. Kelemvor odia Velsharoon per il suo appoggio alle attività necromantiche, e Talona per i suoi veleni e le sue malattie che sono la causa dell'arrivo prematuro di molte anime sul Piano del Fato. Kelemvor passa molto del suo tempo con Jergal, con il quale vive nella Spira di Cristallo del Piano del Fato e dal quale impara le responsabilità e le esigenze della sua posizione. Il pragmatismo nudo e crudo del Dimenticato e la mancanza quasi glaciale di pietà però disturbano Kelemvor, e sebbene questi rispetti Jergal, non è corretto affermare che si fidi della divinità più anziana.

Dogma: Riconosci che la morte è parte integrante della vita. Non è una fine ma un inizio, non è una punizione ma una necessità. La morte è un processo ordinato privo di inganni, falsità e casualità. Aiuta gli altri a morire con dignità quando sarà venuto il loro momento, e non prima. Scagliati contro coloro che cercano di prolungare artificialmente la loro vita oltre i limiti consentiti, come i non morti. Onora i morti, poiché i loro sforzi in vita hanno portato Faerûn dove si trova adesso. Dimenticarli equivale a perdere la coscienza di dove ci troviamo adesso, e perché ci troviamo qui. Non lasciare che in tutto Faerûn qualcuno muoia senza un chierico di Kelemvor al suo fianco.

Clero e templi: I chierici di Kelemvor si occupano dei funerali, degli affari lasciati dai morti e spesso sono gli esecutori testamentari per volontà dei signori locali o di magistrati. Predicano alle masse la dottrina di un viaggio sereno verso l'aldilà e si assicurano che i corpi dei morti vengano seppelliti in totale sicurezza e secondo la tradizione religiosa del defunto. Lasciano cartelli di avvertimento nei luoghi toccati dalla peste, e tentano di curare ogni tipo di malattia che incontrino. I chierici di Kelemvor considerano tutti i non morti degli abomini, e fanno tutto quello che possono per dare loro il riposo eterno. Sostengono che coloro che creano non morti devono essere eliminati velocemente e totalmente (una differenza importante rispetto alla dottrina di Jergal per la quale alcuni non morti hanno un loro utilizzo). A volte il clero di Kelemvor annuncia crociate contro i non morti o contro creature responsabili dell'aver causato morti troppo precoci. Occasionalmente,

ciò li porta a ingaggiare gruppi di avventurieri per risolvere problemi che non riescono ad affrontare da soli.

I membri del clero tendono ad essere taciturni, anche scontrosi alle volte. Molti sono arrivati al clero in seguito alla perdita di persone amate a causa di non morti, o addirittura dopo essere morti essi stessi ed essere rimasti profondamente toccati dall'esperienza, tanto da entrare nelle fila dei chierici di Kelemvor dopo essere tornati in vita. Molti dei membri più anziani del clero un tempo riverivano Myrkul, e nonostante siano passati quattordici anni dalla distruzione di quella divinità, hanno ancora oggi difficoltà a distinguere le due dottrine di fede.

Molti dei templi di Kelemvor erano un tempo dedicati a Myrkul, ragione per cui alcuni di essi sono meno gradevoli o allettanti di come vorrebbero i loro alti chierici. Il motivo del teschio e delle ossa è predominante e alcuni dei templi maggiori hanno anche stanze, oggi sigillate, dove un tempo si riportavano in vita i morti o si compivano rituali oscuri.

Kelemvor

Guerriero 20/Chierico 20/Ladro 5/Campione divino 5
Esterno Medio (Legale)
Grado divino: 16
Dadi Vita: 20d10+200 (Grr) più 20d8+200 (Chr) più 5d6+50 (Ldr) più 5d10+50 (Cam) (940 pf)
Iniziativa: +13 (+9 Des, +4 Iniziativa Migliorata)
Velocità: 18 m
CA: 74 (+9 Des, +16 divina, +29 naturale, +10 deviazione)
Attacchi*: *Spada bastarda affilata anatema dei non morti sacra tocco fantasma+4* +75/+70/+65/+60 mischia; o incantesimo +66 di contatto in mischia o +60 di contatto a distanza *Ottiene sempre un 20 al tiro per colpire; lanciare il dado per verificare se si tratta di un colpo critico
Danni*: *Spada bastarda affilata anatema dei non morti sacra tocco fantasma+4* 1d10+44/15-20; o per incantesimo *Infligge sempre il danno massimo (spada bastarda 54 danni)
Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Poteri di dominio, capacità divine primarie, punire gli infedeli (1 volta al giorno, bonus +10 al tiro per colpire e bonus +5 ai danni per un attacco con un'arma), attacco furtivo +3d6, capacità magiche, scacciare non morti 17 volte al giorno
Qualità speciali: Aura divina (25,6 km, CD 36), immunità divine, collera divina (1 volta al giorno, +3 al tiro per colpire, ai danni e ai tiri salvezza per 10 round, riduzione del danno 5/-), riduzione del danno 51/+4, eludere, resistenza al fuoco 36, reame divino (160 km Piano Esterno, 480 m Piano Materiale), *imposizione delle mani* (15 pf), *spostamento planare* a volontà, comunicazione remota 25,6 km, difesa sacra +2, lancio spontaneo di incantesimi divini, RI 48, *teletrasporto senza errore* a volontà, trappole, schivare prodigioso (bonus Des alla CA, non può essere attaccato ai fianchi), capire, parlare e leggere tutti i linguaggi e parlare direttamente a tutti gli esseri entro 25,6 km
Tiri salvezza*: Temp +53, Rifl +46, Vol +49 *Ottiene sempre un 20 ai tiri salvezza
Caratteristiche: For 40, Des 28, Cos 31, Int 24, Sag 34, Car 31
Abilità*: Addestrare Animali +59, Artigianato (fabbricare armi) +46, Artista della Fuga +36, Ascoltare +34, Camuffare +37, Cavalcare (cavallo) +62, Cercare +32, Concentrazione +44, Conoscenze (arcane) +25, Conoscenze (dei piani) +24, Conoscenze (natura) +25, Conoscenze (religioni) +26, Conoscenze (storia) +24, Diplomazia +38, Guarire +50, Intimidire +37, Nuotare +41, Osservare +38, Percepire Inganni +39, Saltare +54, Sapienza Magica +31, Scalare +54, Scrutare +31, Valutare +34 *Ottiene sempre un 20 alle prove

Talenti: Arma Focalizzata (spada bastarda), Attacco in Sella, Attacco Poderoso, Attacco Rapido, Attacco Turbinante, Carica Devastante, Combattere alla Cieca, Combattere in Sella, Competenza nelle Armi Esotiche (spada bastarda), Critico Migliorato (spada bastarda), Disarmare Migliorato, Incalzare, Incalzare Potenziato, Incantesimi in Combattimento, Incantesimi Potenziati, Incantesimi Prolungati, Incantesimo Persistente, Iniziativa Migliorata, Maestria, Mobilità, Riflessi da Combattimento, Sbilanciare Migliorato, Scacciare Extra, Scacciare Intensificato, Scacciare Potenziato, Scacciare Rapido, Schivare, Specializzazione in un'Arma (spada bastarda), Spinta Migliorata, Travolgere, Vendetta Divina

Kelemvor

Illustrazione di Mark Smylie

Immunità divine: Danno alle caratteristiche, risucchio delle caratteristiche, acido, freddo, effetti mortali, malattia, disintegrazione, elettricità, risucchio di energia, effetti di influenza mentale, paralisi, veleno, *sonno*, stordimento, trasmutazione, *imprigionamento*, *esilio*.

Capacità divine primarie: Alterare Realtà (CD 46 per i tiri salvezza degli incantesimi duplicati, gli oggetti temporanei non magici durano 16 giorni, gli oggetti magici temporanei o le creature durano 16 ore), Alterare Taglia, Arma Focalizzata Divina (spada bastarda), Avatar (fino a 20), Colpo Anatema (non morti), Colpo Distruttivo (Temp CD 36 + danno inflitto, oppure distruggere materia non vivente fino a 432 m³), Conoscere la Morte, Controllare Creature (fino a 16 non morti al giorno, Vol CD 36), Dominio Extra (Protezione), Dominio Extra (Viaggio), Dono della Vita, Esplosione Divina (13 volte al giorno, fino a 25,6 km, 26d12 danni), Incantatore Divino, Padronanza dei Non Morti (fino a 16 creature non morte alla volta), Parlare con le Creature (non morti), Qualità dei Non Morti, Scudo Divino (13 volte al giorno, annulla 160 danni), Senso della Battaglia, Specializzazione Divina in un'Arma (spada bastarda), Vita e Morte, Vita e Morte di Massa (distanza massima tra due qualsiasi bersagli 25,6 km).

Poteri di dominio: Lancia gli incantesimi della legge a livello dell'incantatore +1; 16 volte al giorno interdizione protettiva (il soggetto toccato guadagna un bonus di resistenza +20 al prossimo tiro salvezza, durata massima 1 ora); 16 volte al giorno *tocco della morte* (se il soggetto toccato non ha almeno 120 pf, muore); 20 round al giorno *libertà di movimento*.

Capacità magiche: Kelemvor utilizza queste capacità come un incantatore di 26° livello, eccetto per gli incantesimi della legge, che utilizza come un incantatore di 27° livello. Le CD per i tiri salvezza sono pari a 36 + il livello dell'incantesimo. *Blocca mostri, calmare emozioni, campo anti-magia, cerchio magico contro il caos, colpo accurato, costrizione/cerca, dettame, dissolvi il caos, distruggere viventi, distruzione, evoca mostri IX* (solo come incantesimo della legge), *immunità agli incantesimi, interdizione alla morte, ira dell'ordine, lamento della banshee, localizza oggetto, non morto a morto, parlare con i morti, porta dimensionale, porta in fase, presagio, previsione, proiezione astrale, protezione dagli elementi, protezione dal caos, repulsione, resistenza agli incantesimi, riposo invio-*

lato, ritirata rapida, santuario, scagliare maledizione, scopri il percorso, scudo della legge, scudo su altri, sfera prismatica, sigillo di giustizia, status, teletrasporto senza errore, visione, visione della morte, vita certa, volare, vuoto mentale.

Incantesimi da chierico al giorno (Livelli 0-12): *6/9/9/9/9/8/7/7/7/6/2/2/2*; CD base = 24 + il livello dell'incantesimo.

Proprietà: Kelemvor impugna *Tocco Fatale*, una *spada bastarda+4* con le capacità speciali affilata, anatema dei non morti, sacra e tocco fantasma.

Livello dell'incantatore: 25°; *Peso:* 4,5 kg.

ALTRI POTERI DIVINI

In quanto divinità maggiore, Kelemvor ottiene automaticamente il miglior risultato possibile su ogni tiro di dado che effettua (inclusi tiri per colpire, danni, prove e tiri salvezza). È immortale.

Sensi: Kelemvor può vedere, sentire, toccare e odorare a una distanza di 25,6 chilometri. Come azione standard, può percepire qualsiasi cosa in un raggio di 25,6 chilometri dalla presenza di suoi seguaci, luoghi sacri, oggetti o uno qualsiasi dei luoghi in cui il suo nome o uno dei suoi titoli sia stato pronunciato nell'ultima ora. Può estendere i suoi sensi in massimo venti luoghi alla volta. Può bloccare i poteri sensoriali delle divinità del suo grado o inferiori in massimo due luoghi remoti alla volta per 16 ore.

Sensi dell'area di influenza: Kelemvor percepisce ogni morte sedici decadi prima che avvenga e ne conserva la sensazione per sedici decadi dopo che è avvenuta.

Azioni automatiche: Kelemvor può utilizzare Conoscenze (arcane), Conoscenze (dei piani), Conoscenze (natura), Conoscenze (religioni) o Conoscenze (storia) come azione gratuita se la CD dell'azione è 30 o minore. Può anche utilizzare qualsiasi incantesimo con effetto mortale o incantesimo dalla lista del dominio Riposo (ma non le capacità primarie legate alla morte) come azione gratuita. Può compiere fino a venti di queste azioni gratuite ogni round.

Creare oggetti magici: Kelemvor può creare qualsiasi arma o armatura magica, qualsiasi oggetto che produca un effetto mortale, qualsiasi oggetto che controlli o protegga dai non morti e qualsiasi oggetto che riproduca gli effetti di un incantesimo elencato nella lista del dominio Riposo.

Avatar

Gli avatar di Kelemvor riflettono l'attaccamento della divinità alla sua forma mortale originale. Abbronzati e segnati dai viaggi, questi avatar dalla mascella squadrata vagano placidamente per il Piano Materiale, avventurandosi spesso nei luoghi dove di recente vi sono state battaglie, per assicurarsi che gli spiriti dei morti trapassino nell'aldilà come dovrebbero. Negli ultimi tre anni Kelemvor si è manifestato sempre meno nel Faerûn. Invece, i suoi avatar vengono sempre più spesso inviati nei Piani Inferiori in missione per salvare le anime che per errore si trovano laggiù.

Avatar di Kelemvor: Come Kelemvor tranne per grado divino 8; CA 58 (contatto 37, colto alla sprovvista 58); Att +67/+62/+57/+52 mischia (1d10+36/15-20, *spada bastarda affilata anatema dei non morti sacra tocco fantasma+4*), o incantesimo +58 contatto in mischia o +52 contatto a distanza; QS Aura divina (240 m, CD 28), riduzione del danno 43/+4, resistenza al fuoco 28, RI 40; TS Temp +45, Rifl +38, Vol +41; tutti i modificatori di abilità ridotti di 8.

Capacità divine primarie: Arma Focalizzata Divina (spada bastarda), Colpo Anatema (non morti), Conoscere la Morte, Controllare Creature (fino a 8 non morti al giorno, Vol CD 28), Dominio Extra (Protezione), Dominio Extra (Viaggio), Dono della Vita, Scudo Divino (13 volte al giorno, annulla 80 danni), Specializzazione Divina in un'Arma (spada bastarda), Vita e Morte.

Capacità magiche: 18° livello dell'incantatore, o 19° per gli incantesimi della legge; tiro salvezza CD 28 + il livello dell'incantesimo.

Incantesimi: Come Kelemvor, eccetto che le CD per i tiri salvezza degli incantesimi da chierico dell'avatar sono pari a 22 + il livello dell'incantesimo. L'avatar non ha slot incantesimo disponibili sopra il 9° livello.

Simbolo di Stephanie Pui-Mun Law

Kossuth

Il Signore delle Fiamme, il Signore del Fuoco

Divinità Maggiore

Simbolo:	Una fiamma rossa che si contorce
Piano di residenza:	Piano Elementale del Fuoco
Allineamento:	Neutrale
Area di influenza:	Elementali del fuoco, purificazione attraverso il fuoco
Seguaci:	Druidi, arconti elementali, creature del fuoco, Thayan
Allineamento dei chierici:	CN, LM, LB, N, NM, NB
Domini:	Distruzione, Fuoco, Rinnovamento, Sofferenza
Arma preferita:	Lingua di Fiamma (catena chiodata)

Patrono delle creature di fuoco elementale e di coloro che vengono rapiti dall'intricata e distruttiva danza delle fiamme, Kossuth non ha molto affetto per i suoi seguaci su Toril. Però, li premia di frequente e il suo culto è in continua crescita, tanto che qualcuno comincia ad allarmarsi. Kossuth, un'entità distante e aliena, sembra avere in mente un qualche piano per i suoi seguaci mortali e per la sua chiesa in rapida crescita, ma nessuno tranne forse i suoi chierici più importanti ha una qualche idea di che cosa si tratti. Per i devoti, Kossuth è la fiamma purificatrice, la scintilla dell'innovazione, la temprante forza della ragione e il cuore di tutte le passioni. Per loro il fuoco è il più importante degli elementi e a volte, per dimostrarlo, si spingono pericolosamente e dolorosamente troppo in là. Kossuth viene in genere dipinto come un'enorme colonna di fiamme serpeggiante verso il cielo.

Per tutto il Faerûn, i templi del Signore del Fuoco accolgono attivamente accoliti dalle masse di poveri e senza famiglia, offrendo loro un programma molto ben preciso di miglioramento attraverso la negazione del sé. Le nuove reclute adottano uno stile di vita ascetico e repressivo nella speranza che, reclutando altri seguaci, miglioreranno la loro posizione ("grado") nella gerarchia della chiesa. Ogni nuovo grado offre più benefici di quello precedente, istigando i membri di rango più basso ad atti di devozione religiosa sempre più grandi per avanzare al grado successivo. Con l'aumentare dei benefici, i rischi diventano sempre più grandi, e i fedeli spesso si immolano nel fuoco con un grande spiegamento di fiamme di incredibile potenza. Queste morti non sono viste con paura dai seguaci praticanti, perché essi credono che chiunque muoia tra le fiamme al servizio di Kossuth sarà al suo servizio come guerriero sacro nell'aldilà.

Gli scettici esterni alla chiesa di Kossuth, la vedono come un'organizzazione misteriosa e molto complessa che non accetta critiche, ma dà il benvenuto ai nuovi arrivati con un po' troppo entusiasmo. Essi notano con cinismo l'alta mortalità dei giovani aspiranti, cosa che secondo loro suggerirebbe che i chierici delle alte sfere mandino di proposito i loro sottoposti in missioni suicide in modo da incrementare la loro fetta di torta. I poveri e i disperati, che compongono buona parte degli strati bassi del clero, negano infastiditi queste accuse: per loro, la chiesa di Kossuth offre miglioramento di sé attraverso la sofferenza che può condurre a incredibili ricchezze e prestigio.

I chierici di Kossuth scelgono il levarsi del sole o il mezzogiorno per le loro preghiere. Secondo la liturgia, la fiamma sacra si è originata nel sud e quindi pronunciano le loro preghiere e le loro cerimonie sacre volti in quella direzione. La congregazione e i chierici di ogni tempio considerano il compleanno dell'alto chierico una festività speciale, e in questa occasione accendono dei falò compiendo grandi sacrifici. Quando un chierico guadagna un livello o viene promosso nella gerarchia della chiesa, deve sopportare il Giuramento del Fuoco, una cerimonia segreta nella quale il chierico cammina sui carboni ardenti. I chierici spesso diventano multiclasse come monaci dell'ordine adatto secondo il loro allineamento (vedi sotto). Alcuni scelgono di diventare pure maghi o stregoni, specializzandosi nel fuoco magico. Pochissimi diventano arconti elementali (vedi Capitolo 4).

Storia/relazioni: Un potentissimo essere elementale di nome Kossuth è stato il signore del fuoco sin dai primi tempi del multiverso.

Potrebbe trattarsi dell'attuale Kossuth, oppure di un'altra entità, come sostengono alcuni, che ha assunto lo stesso nome in una lunga linea di successione. Il Signore delle Fiamme raramente interviene negli affari del mondo mortale, passando la maggior parte del tempo immischiato negli intrighi dei Piani Interni. Nel -150 CV, alcuni potenti maghi Raumatharani riuscirono a convocare Kossuth dal suo piano elementale, e gli ordinarono di distruggere l'esercito invasore dell'odiata Narfell. Egli obbedì, ma subito dopo si rivoltò contro i maghi e bruciò la loro città per la loro arroganza. La conflagrazione che ne seguì distrusse buona parte della costa nord del Mare di Alamber, e i fuochi dell'ira di Kossuth continuarono a bruciare per più di un decennio a seguito della sua dipartita da Toril. Da allora sembra che abbia prestato poca attenzione al mondo dei mortali, sebbene i suoi fedeli nel Thay sostengano che sia intervenuto nella disastrosa Guerra delle Salamandre nel 1357 CV, impedendo che diventasse una sconfitta di proporzioni ancora maggiori. Il nome di Kossuth non compare durante il Periodo dei Disordini, cosa che suggerisce che sia riuscito a sfuggire all'ira di Lord Ao o semplicemente che sia rimasto indifferente al mondo che andava in pezzi intorno a lui.

La dottrina di Kossuth secondo la quale gli elementi sono supremi, sostiene anche, in un certo senso, il conflitto con gli altri signori elementali, e il Signore delle Fiamme prova particolare odio per Istishia, che considera patetico e debole. In risposta, il Re degli Elementali dell'Acqua istruisce i suoi seguaci a complottare contro i piani di Kossuth a ogni occasione. La guerra aperta tra i due cleri è ormai cosa assodata. Il Signore del Fuoco interagisce pochissimo con altre divinità del Faerûn. Moradin e Flandal Steelskin lo onorano per il caldo della forgia ma egli quasi non risponde. Il ritorno di Bane tuttavia gli aggrada: le due divinità sembrano essere d'accordo sul fatto che la gerarchia ecclesiastica debba essere forte e rigida, ed entrambi vedono il caos come una forza intollerabile effimera e imprevedibile.

Kossuth

Dogma: Chi è degno della vittoria la otterrà. La fede in Kossuth è per sua stessa natura superiore alle altre fedi, e in particolare a quella in Istishia. Il fuoco e la purezza sono una sola cosa. Il fumo viene prodotto dall'aria a causa della sua gelosia. Il premio dell'ambizione è il potere. Raggiungere uno stato elevato comporta inevitabilmente difficoltà e sofferenze personali di qualche tipo. Kossuth manda il suo fuoco sacro a purificarci tutti e a temprare la nostra anima in modo che si possa raggiungere uno stato di purezza. Aspettati di venire messo alla prova, e affronta le sfide che la vita ti pone davanti, a prescindere dalle difficoltà e dal dolore che comportano. Coloro che sono al di sopra di te hanno già dimostrato il loro valore e meritano i tuoi servigi. Guida gli altri verso la pura luce di Kossuth in modo che egli possa riportare tutte le essenze vitali al loro stato essenziale.

Clero e templi: I chierici di Kossuth si dividono in due fazioni: i Viticci e i Bracieri Brucianti. I Viticci rappresentano il cuore del clero e sono investiti del maggior potere clericale. Si occupano degli affari del tempio, servono durante le festività e le cerimonie, e predicano nelle comunità di credenti locali. I Bracieri rappresentano il braccio armato e gli avventurieri, viaggiando nelle terre selvagge per portare nuove terre alla luce purificatrice e ustionante di Kossuth.

Entrambe le fazioni seguono una gerarchia rigida. L'alto chierico di un tempio, che ha il titolo di Fiamma Eterna, rappresenta la più alta carica religiosa possibile. Tutti devono obbedienza alla Fiamma Eterna locale: i Bracieri tendono ad obbedire al capo più vicino a seconda di dove si trovino. Sotto la Fiamma Eterna si collocano altri gradi in una struttura assolutamente a piramide. Gli aderenti dei gradi minori si negano qualsiasi piacere terreno e pure qualsiasi bene materiale, donando ai gradi più alti tutto ciò che possiedono, tranne il necessario per sopravvivere (i chierici itineranti però possono trattenere armi, armatura e oggetti magici). Per ogni grado che viene scalato, il chierico ottiene sempre maggiori diritti e piaceri, ma solo attraverso sofferenze e difficoltà, spesso fatali, che testino la sua fede.

I seguaci di Kossuth tendono ad essere dei raggiratori fanatici il cui scopo è di "purificare" il mondo e ricostruirlo secondo i dettami del Signore del Fuoco. Alquanto convinti e facilmente manipolabili, i chierici dei gradi inferiori tendono a "bruciarsi" velocemente (spesso letteralmente) nei loro tentativi di salire di grado. I chierici più anziani usano i loro sottoposti come pedine, spesso inviandoli in missioni per le quali non sono stati propriamente addestrati o non sono equipaggiati, con il risultato che solo quelli le cui abilità e l'ambizione siano maggiori riescono a sopravvivere. Tutti i chierici di Kossuth hanno una tempra notevole. Si offendono facilmente e utilizzano la violenza per rafforzare la rigidità del loro stile di vita prescelto. Il primo obiettivo di qualsiasi chierico è quello di acquisire terre, ricchezza, influenza e potere, e ben poche attività ecclesiastiche riguardano qualcosa che non abbia a che fare con questo obiettivi.

Vi sono solo tre ordini di monaci, ognuno corrispondente ad un diverso allineamento legale: i Discepoli della Fenice (buono), Fratelli e Sorelle della Fiamma della Purezza (neutrale) e i Discepoli della Salamandra (malvagio). La chiesa di Kossuth ha una posizione di importanza nel Thay da generazioni, in parte perché è una delle pochi istituzioni nelle quali i Thayan non Mulan possono mutare la loro posizione.

I templi di Kossuth sono architettonicamente simili a zigurrat. Spesso ricavati da lava, questi edifici imponenti sono illuminati da bracieri brucianti e falò, con parecchi fedeli che hanno il compito di mantenere questi fuochi sempre vivi. Il più grande tempio di Kossuth nel Faerûn è il Braciere Ardente nel Bezantur.

Kossuth

Guerriero 20/Mago 20
Esterno Mastodontico (Fuoco)

Grado divino: 17
Dadi Vita: 20d8+240 (esterno) più 20d10+240 (Grr) più 20d4+240 (Mag) (1.160 pf)
Iniziativa: +19 (+15 Des, +4 Iniziativa Migliorata)
Velocità: 36 m
CA: 77 (+15 Des, -4 taglia, +17 divina, +30 naturale, +9 deviazione)
Attacchi*: *Lingua di fiamma energia luminosa esplosione di fiamme+4* +73/+68/+63/+58 mischia; o incantesimo +65 di contatto in mischia o +68 di contatto a distanza *Ottiene sempre un 20 al tiro per colpire; lanciare il dado per verificare se si tratta di un colpo critico
Danni*: *Lingua di fiamma energia luminosa esplosione di fiamme+4* 2d4+18 più 1d6 da fuoco/19-20 più 1d10 da fuoco; o per incantesimo *Infligge sempre il danno massimo (lingua di fiamma 26 danni più 6 danni da fuoco)
Faccia/Portata: 6 m per 6 m/6 m
Attacchi speciali: Poteri di dominio, capacità divine primarie, capacità magiche
Qualità speciali: Aura divina (26,2 km, CD 36), immunità divine, riduzione del danno 52/+4, famiglio (serpenti di fuoco), sottotipo del fuoco, reame divino (160 km Piano Esterno, 510 m Piano Materiale), *spostamento planare* a volontà, comunicazione remota 26,2 km, RI 49, *teletrasporto senza errore* a volontà, capire, parlare e leggere tutti i linguaggi e parlare direttamente a tutti gli esseri entro 26,2 km
Tiri salvezza*: Temp +61, Rifl +64, Vol +56 *Ottiene sempre un 20 ai tiri salvezza

Illustrazione di Lars Grant-West

Caratteristiche: For 34, Des 40, Cos 35, Int 30, Sag 24, Car 29
Abilità*: Acrobazia +59, Addestrare Animali +69, Alchimia +73, Ascoltare +47, Cavalcare (cavallo) +79, Concentrazione +92, Conoscenza delle Terre Selvagge +47, Conoscenze (arcane) +73, Conoscenze (dei piani) +73, Conoscenze (natura) +50, Conoscenze (religioni) +66, Conoscenze (storia) +51, Diplomazia +53, Equilibrio +57, Intimidire +51, Muoversi Silenziosamente +42, Nascondersi +20, Orientamento +47, Osservare +47, Percepire Inganni +46, Raccogliere Informazioni +30, Raggirare +31, Saltare +74, Sapienza Magica +69, Scalare +72, Scrutare +70
*Ottiene sempre un 20 alle prove
Talenti: Arma Focalizzata (lingua di fiamma), Arma Preferita (lingua di fiamma), Attacco Poderoso, Attacco Rapido, Attacco Turbinante, Combattere alla Cieca, Competenza nelle Armi Esotiche (catena chiodata), Creare Armi e Armature, Creare Bastoni, Creare Oggetti Meravigliosi, Critico Migliorato (lingua di fiamma), Disarmare Migliorato, Incalzare, Incalzare Potenziato, Incantesimi in Combattimento, Incantesimi Estesi, Incantesimi Immobili, Incantesimi Intensificati, Incantesimi Massimizzati, Incantesimi Potenziati, Incantesimi Prolungati, Incantesimi Rapidi, Incantesimi Silenziosi, Incantesimo Inarrestabile, Incantesimo Persistente, Incantesimo Raddoppiato, Iniziativa Migliorata, Maestria, Mobilità, Riflessi da Combattimento, Sbilanciare Migliorato, Schivare, Scrivere Pergamene, Spaccare l'Arma Potenziato, Specializzazione in un'Arma (lingua di fiamma), Spinta Migliorata

Immunità divine: Danno alle caratteristiche, risucchio delle caratteristiche, acido, freddo, effetti mortali, malattia, disintegrazione, elettricità, risucchio di energia, effetti di influenza mentale, paralisi, veleno, *sonno*, stordimento, trasmutazione, *imprigionamento*, *esilio*.

Capacità divine primarie: Alterare Forma, Alterare Taglia, Arma Focalizzata Divina (lingua di fiamma), Cambiare Forma, Celerità Divina 17 minuti, Controllare Creature (fino a 17 creature col sottotipo del fuoco al giorno, Vol CD 34), Dominio Extra (Sofferenza), Esplosione Divina (26d12 danni, fino a 27,2 km, 12 volte al giorno), Esplosione di Energia (fuoco, 17d8 danni da energia, raggio di 51 m, CD 40), Immunità Energetica Extra (fuoco), Incantatore Divino, Padronanza Divina del Fuoco (percezione 51 m), Possedere Mortali (Vol CD 34, fino a 20 mortali alla volta), Richiamare Creature (fino a 17 creature col sottotipo del fuoco simultaneamente, ognuna con un massimo di 17 DV), Ricordo Divino (grandi incendi), Scudo Divino (15 volte al giorno, annulla 170 danni), Spaccare e Separare (CD 28), Specializzazione Divina in un'Arma (lingua di fiamma), Tempesta Divina (51 m, Temp CD 34), Tempesta di Energia (fuoco, 17 danni da fuoco e 17 danni sacri per round), Trasformazione, Trasformazione Pura.

Cambiare Forma: Questo potere permette a Kossuth di variare tra la sua forma umanoide e quella di cumulo di fiamme.

Poteri di dominio: 17 volte al giorno punizione (+4 al tiro per colpire e +17 ai danni con un'arma); 17 volte al giorno scacciare o distruggere le creature dell'acqua, o intimorire o comandare le creature del fuoco; 17 volte al giorno riguadagna 1d8 + 9 pf se scende al di sotto di 0 pf (ma non se scende a -10 pf o meno); 17 volte al giorno tocco doloroso (il soggetto toccato subisce una penalità di potenziamento -2 alla Forza e alla Destrezza per 1 minuto).

Capacità magiche: Kossuth utilizza queste capacità come un incantatore di 27° livello. Le CD per i tiri salvezza sono pari a 36 + il livello dell'incantesimo. *Anatema, banchetto degli eroi, cerchio di devastazione, charme, contagio, debilitazione, disintegrazione, espiazione, ferire, frantumare, implosione, infliggi ferite critiche, infliggi ferite leggere, libertà, mani brucianti, metamorfosi di un oggetto, muro di fuoco, nube incendiaria, orrido avvizzimento, produrre fiamma, regressione mentale, reincarnazione, resistere agli elementi* (solo come incantesimo del fuoco), *rimuovi malattia, ristorare inferiore, ristorare superiore, scagliare maledizione, sciame elementale* (solo come incantesimo del fuoco), *scudo di fuoco, semi di fuoco, sguardo penetrante* (solo effetto di infermità), *simbolo* (solo effetto di dolore), *tempesta di fuoco, terremoto, vigore*.

Incantesimi da mago al giorno (Livelli 0-10): 4/7/7/6/6/6/6/5/5/5/2; CD base = 22 + il livello dell'incantesimo.

Proprietà: Kossuth utilizza una lingua di fiamma del suo stesso corpo come un'arma. Funziona come una *catena chiodata+4* con le capacità speciali energia luminosa ed esplosione di fiamme.
Livello dell'incantatore: 25°; *Peso:* 6.75 kg.

Altri poteri divini

In quanto divinità maggiore, Kossuth ottiene automaticamente il miglior risultato possibile su ogni tiro di dado che effettua (inclusi tiri per colpire, danni, prove e tiri salvezza). È immortale.

Sensi: Kossuth può vedere, sentire, toccare e odorare a una distanza di 27,2 chilometri. Come azione standard, può percepire qualsiasi cosa in un raggio di 27,2 chilometri dalla presenza di suoi seguaci, luoghi sacri, oggetti o uno qualsiasi dei luoghi in cui il suo nome o uno dei suoi titoli sia stato pronunciato nell'ultima ora. Può estendere i suoi sensi in massimo venti luoghi alla volta. Può bloccare i poteri sensoriali delle divinità del suo grado o inferiori in massimo due luoghi remoti alla volta per 17 ore.

Sensi dell'area di influenza: Kossuth percepisce ogni fuoco diciassette decadi prima che si accenda e ne conserva la sensazione per diciassette decadi dopo che ciò è avvenuto.

Azioni automatiche: Kossuth può utilizzare Conoscenze (arcane), Conoscenze (dei piani), Conoscenze (natura), Conoscenze (religioni) o Conoscenze (storia) come azione gratuita se la CD dell'azione è 30 o minore. Può compiere fino a venti di queste azioni gratuite ogni round.

Creare oggetti magici: Kossuth può creare qualsiasi oggetto magico che produca fuoco, come una *bacchetta delle palle di fuoco*, che protegga specificamente da esso, come un *anello di resistenza maggiore al fuoco*.

Lathander

Il Signore del Mattino
Divinità Maggiore

Simbolo:	La rappresentazione di un'alba fatta di gemme rosa, rosse e gialle
Piano di residenza:	Casa della Natura
Allineamento:	Neutrale buono
Area di influenza:	Primavera, alba, nascita, rinnovamento, creatività, gioventù, vitalità, perfezione interiore, atletica
Seguaci:	Aristocratici, artisti, atleti, mercanti, monaci (Anima Solare), giovani
Allineamento dei chierici:	CB, LB, NB
Domini:	Bene, Forza, Nobiltà, Protezione, Rinnovamento, Sole
Arma preferita:	"Voce dell'Alba" (mazza leggera o pesante)

Ogni volta che gli umani intraprendono un nuovo viaggio, stipulano un contratto o cominciano una relazione romantica o anche politica, è molto probabile che le loro preghiere per una buona riuscita vadano a Lathander, divinità dell'alba, del rinnovamento e della vitalità. Sebbene sia una delle divinità più antiche del pantheon Faerûniano, il Signore del Mattino mantiene comunque l'euforico ottimismo della giovinezza, cosa che lo rende il perfetto simbolo degli inizi. Sempre pronto a passare sopra le sconfitte del presente per concentrarsi sulle vittorie di domani, Lathander postula una dottrina che ha la sua base in un bene attivo e in una costante modifica delle tradizioni e dei costumi della società. Egli esorta anche la distruzione di qualsiasi forma di non morte, che vede come vile corruzione che fa il verso alla creazione e alla vera vita.

I detrattori del dio fanno notare come l'aggressivo altruismo di Lathander spesso gli impedisca di essere obiettivo. La sua vanità e il suo entusiasmo lo portano a sminuire le conseguenze delle sue azioni: semplicemente si augura il meglio dalle cose e cerca di risolvere i problemi buttandovisi dentro, senza prestare attenzione a tutto ciò che vi è legato. Questo suo difetto non è mai stato così apparente come durante il Cataclisma dell'Alba, una catastrofe seconda solo al Periodo dei Disordini, durante la quale Lathander tentò di ricreare l'intero

pantheon a sua propria immagine, e così facendo generò una potente lotta tra gli dei. La sua sconfitta finale ebbe come conseguenza la distruzione di parecchie divinità e di esterni di grande potere, portò al collasso di una mezza dozzina di teocrazie e fu un presagio della fine di Myth Drannor.

Nonostante i fallimenti del passato lontano, la fede di Lathander rimane molto benvoluta ed è potente ancora al giorno d'oggi, specialmente tra i giovani aristocratici di temperamento idealistico (non altrettanto presso i loro genitori). Essi sostengono di essere stati personalmente chiamati dal Signore del Mattino per badare alle questioni dei loro sudditi, come se solo il fatto di essere di nobile nascita abbia dato loro un decreto come rappresentanti mortali di Lathander. Per molti di loro, un'incursione nella dottrina di Lathander rappresenta l'ultimo atto di ribellione prima di accettare le responsabilità che vengono con il titolo nobiliare. Coloro che mostrano un cuore puro, tuttavia, rimangono tra i ranghi della chiesa e spesso hanno un ruolo di primo piano nelle comunità in cui vivono. I popolani apprezzano queste figure e ciò rende il Signore del Mattino una divinità rispettata in tutte le classi sociali.

I chierici di Lathander pregano all'alba. La maggior parte delle cerimonie sacre cominciano appena il sole squarcia l'orizzonte, con cerimonie minori che si svolgono a mezzogiorno e al calar del sole. Le cerimonie sono allegre ma non ridicole e sono caratterizzate da canti, offerte e bevute rituali di acqua di fonte, toccata dalla luce dell'alba. Le mattine di Mezzestate e le mattine degli equinozi di primavera e di autunno, i chierici di Lathander intonano la Canzone dell'Alba, una cerimonia musicale di grande complessità ma molto famosa, che attrae persino chi non venera il Signore del Mattino alle cattedrali a lui dedicate. I chierici legali spesso diventano multiclasse come paladini.

Storia/relazioni: L'atteggiamento amichevole di Lathander lo rende gradito agli altri dei quasi quanto lo è tra i mortali di Toril. Le divinità tuttavia tendono ad avere la memoria più lunga rispetto ai loro seguaci: molti apprezzano i richiami di Lathander all'azione e le sue altruistiche dissertazioni, ma cercano di impedirgli di fare troppo danno allo status quo. Va molto d'accordo con divinità che condividono il suo idealismo come Eldath e Llira o con coloro che, come Lurue e Siamorphe, preferiscono concentrarsi sulle cose belle e piacevoli della vita. Il controllo che detiene il Signore del Mattino sulla creatività lo porta ad avere buoni rapporti con Oghma, Milil e Gond, e il suo odio perpetuo verso i non morti lo ha reso un alleato sicuro di Kelemvor. È Chauntea però che sembra apprezzare, più di tutte le altre divinità del pantheon Faerûniano, la sua esuberanza, forse perché accende di vitalità la sua anima antica. Sia la Grande Madre che Lathander credono che i loro destini siano indissolubilmente legati e nonostante la loro storia d'amore abbia conosciuto momenti di splendore e di ombra nel corso dei secoli, alla fine tornano sempre l'uno dall'altra.

Lathander, forse con un pizzico di ingenuità, ritiene divinità malvagie quali Bane, Cyric, Loviatar e Talos, personalmente responsabili per la maggior parte delle disgrazie che affliggono Toril. Ha in particolare astio Shar, che vede come una forza eternamente corruttrice, il morbo malefico al centro di qualsiasi intrigo oscuro contro di lui e la sua chiesa. Lathander crede che il Cataclisma dell'Alba si sia generato perché entrarono in azione spie della Signora della Perdita che in segreto mandarono all'aria i suoi sforzi, e per questo motivo trama affinché ciò non accada mai più.

Helm ha motivi di risentimento nei confronti del Signore del Mattino che risalgono al Cataclisma dell'Alba, quando Lathander provocò accidentalmente la morte della sua amante, Mundane, una divinità minore della ragione e del pragmatismo. Senza dubbio Colui che Vigila sarebbe molto deluso nello scoprire che Lathander ha continuato a lavorare, dal Periodo dei Disordini, a quegli stessi potenti incantamenti e piani altrettanto complicati che provocarono tutti quei danni di tanto tempo fa. Oghma, Chauntea e Llira sono al corrente dei piani di Lathander ma finora non hanno proferito parola. Con il ritorno di Bane, molte divinità progressiste credono che sia giunto il momento di prendere delle decisioni per eliminare il male una volta per tutte, e che nessuna conseguenza, per quanto non voluta, dei piani di Lathander possa essere tanto dannosa per il mondo quanto non fare nulla e rimanere a guardare.

Dogma: Lotta sempre per aiutare il prossimo, per creare nuova speranza, nuove idee e per portare la prosperità a tutta la razza umana e ai suoi alleati. Incoraggiare la crescita, avere cura delle cose che crescono e lavorare per la rinascita e il rinnovamento è un sacro dovere. Perfeziona te stesso, e sii fertile nella mente e nel corpo. Ovunque tu vada, pianta nuovi semi di speranza, nuove idee e nuovi piani per un futuro roseo nelle menti di coloro che incontri. Guarda ogni alba. Prendi in considerazione le conseguenze delle tue azioni, in modo che con il minimo sforzo tu possa ottenere le ricompense più grandi. Evita la negatività, perché dalla morte nasce nuova vita, e verrà sempre un'altra alba a tramutare una sconfitta in un successo. Dai più importanza alle attività che aiutano attivamente il prossimo rispetto alla stretta aderenza alle regole, ai rituali e ai dettami dei tuoi superiori.

Clero e templi: I chierici di Lathander tendono ad essere utopisti pieni di vita, "gente del mattino" in ogni senso del termine. Incoraggiano il progresso sociale, culturale e politico come agenti della libertà di espressione, della libertà personale e dell'armonia tra le razze. I chierici di Lathander sostengono gare atletiche e artistiche in modo da mettere in bella mostra le doti della comunità, e spesso finanziano il recupero di tesori perduti o di simboli importanti in modo da dare alla gente la speranza e il coraggio di portare avanti opere buone. I comandamenti di Lathander impongono il rispetto verso i propri simili e il mondo naturale, e l'intolleranza per il male e nei confronti di coloro che senza saperlo aiutano il male attraverso l'ignavia. I seguaci militanti sono all'avanguardia nella caccia alle bestie dannose che tormentano la civiltà o nell'eliminare il morbo della non morte dal mondo. Potenti membri della chiesa proteggono le loro comunità da esterni malvagi fungendo da esorcisti o ammazzademoni. Non c'è un reale centro di autorità per la chiesa, il capo di ogni tempio riceve lo stesso omaggio dai seguaci ovunque si trovi. I chierici si riferiscono a se stessi come a Portatori dell'Alba.

Simbolo di Stephanie Pui-Mun Law

Le pompose cattedrali di Lathander, arredate con enormi statue e vetrate sfarzose, rispecchiano la grande ricchezza dell'ordine. Tutti i templi contengono un'enorme sala che guarda ad est, in modo da permettere ad una grande congregazione di vedere i primi raggi del sole. In città molto popolose o cinte da mura, i templi sono costruiti soprattutto in altezza, e le cerimonie sacre si svolgono anche al terzo o al quarto piano della struttura. Quando ciò non è possibile, si utilizza un complesso sistema di specchi per incanalare i raggi del sole. Caratteristica saliente dell'architettura dei templi di Lathander, è l'utilizzo di fontane elaborate i cui spruzzi vengono raccolti in piccoli fossati poco profondi di acqua benedetta che si snodano per tutto il complesso del tempio.

Nell'ultimo anno, i servitori più devoti di Lathander sono venuti a conoscenza dei veri piani del loro dio. I Portatori dell'Alba fanno riferimento ad un misterioso evento noto come la Liberazione, che avrà importanti conseguenze per il mondo, specialmente per coloro che si trovano agli antipodi del pensiero di Lathander. Nessun mortale conosce i particolari della Liberazione, ma la prospettiva che il Signore del Mattino stia per prendere un ruolo più attivo negli affari di Toril, riempie i suoi seguaci, già di per sé di natura eccitabile, di una gioia senza pari. Hanno già cominciato un proselitismo aggressivo affinché chi non ne fa parte entri nella chiesa di Lathander prima che sia troppo tardi.

Lathander

Guerriero 20/Chierico 20/Campione divino 5
Esterno Medio (Buono)
Grado divino: 17
Dadi Vita: 20d8+180 (esterno) più 20d10+180 (Grr) più 20d8+180 (Chr) più 5d10+45 (Cam) (1.155 pf)
Iniziativa: +13 (+9 Des, +4 Iniziativa Migliorata)
Velocità: 18 m
CA: 79 (+9 Des, +17 divina, +30 naturale, +13 deviazione)
Attacchi*: *Mazza pesante distruzione sacra tocco fantasma+5* +77/+72/+67/+62 mischia; o incantesimo +71 di contatto in mischia o +69 di contatto a distanza *Ottiene sempre un 20 al tiro per col-

pire; lanciare il dado per verificare se si tratta di un colpo critico
Danni*: *Mazza pesante distruzione sacra tocco fantasma+5* 1d8+23/19-20; o per incantesimo *Infligge sempre il danno massimo (mazza pesante 31 danni)
Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Poteri di dominio, capacità divine primarie, punire gli infedeli (1 volta al giorno, bonus +13 al tiro per colpire e bonus +5 ai danni per un attacco con un'arma), capacità magiche, scacciare non morti 20 volte al giorno
Qualità speciali: Aura divina (27,2 km, CD 40), immunità divine, collera divina (1 volta al giorno, +3 al tiro per colpire, ai danni e ai tiri salvezza per 13 round, riduzione del danno 5/-), riduzione del danno 52/+4, guarigione rapida 37, resistenza al fuoco 37, reame divino (160 km Piano Esterno, 510 m Piano Materiale), *imposizione delle mani* (18 pf), *spostamento planare* a volontà, comunicazione remota 27,2 km, difesa sacra +2, RI 49, lancio spontaneo di incantesimi divini, *teletrasporto senza errore* a volontà, capire, parlare e leggere tutti i linguaggi e parlare direttamente a tutti gli esseri entro 27,2 km
Tiri salvezza*: Temp +60, Rifl +60, Vol +64 *Ottiene sempre un 20 ai tiri salvezza
Caratteristiche: For 33, Des 28, Cos 28, Int 26, Sag 37, Car 36
Abilità*: Acrobazia +36, Addestrare Animali +54, Ascoltare +63, Cavalcare (cavallo) +71, Cercare +55, Concentrazione +81, Conoscenze (arcane) +48, Conoscenze (dei piani) +48, Conoscenze (nobiltà e regalità) +48, Conoscenze (religioni) +61, Conoscenze (storia) +48, Diplomazia +104, Equilibrio +48, Guarire +98, Intimidire +32, Intrattenere +42, Muoversi Silenziosamente +35, Nascondersi +35, Nuotare +51, Osservare +53, Percepire Inganni +59, Raccogliere Informazioni +53, Raggirare +53, Saltare +62, Sapienza Magica +48, Scalare +60, Scrutare +48, Valutare +36 *Ottiene sempre un 20 alle prove
Talenti: Arma Focalizzata (mazza pesante), Attacco in Sella, Attacco Poderoso, Attacco Rapido, Attacco Turbinante, Carica Devastante, Combattere alla Cieca, Combattere in Sella, Creare Oggetti Meravigliosi, Creare Verghe, Critico Migliorato (mazza pesante), Disarmare Migliorato, Incalzare, Incalzare Potenziato, Incantesimi in Combattimento, Incantesimi Intensificati, Incantesimi Massimizzati, Incantesimi Potenziati, Incantesimi Prolungati, Incantesimi Rapidi, Incantesimi Silenziosi, Incantesimo Inarrestabile, Incantesimo Persistente, Incantesimo Raddoppiato, Iniziativa Migliorata, Maestria, Mobilità, Riflessi da Combattimento, Sbilanciare Migliorato, Scacciare Extra, Schivare, Specializzazione in un'Arma (mazza pesante), Spinta Migliorata, Travolgere

Immunità divine: Danno alle caratteristiche, risucchio delle caratteristiche, acido, freddo, effetti mortali, malattia, disintegrazione, elettricità, risucchio di energia, effetti di influenza mentale, paralisi, veleno, *sonno*, stordimento, trasmutazione, *imprigionamento, esilio*.

Capacità divine primarie: Alterare Forma, Alterare Realtà (CD 50 per i tiri salvezza degli incantesimi duplicati, gli oggetti temporanei non magici durano 17 giorni, gli oggetti magici temporanei o le creature durano 17 ore), Alterare Taglia, Avatar (fino a 20), Colpo Anatema (non morto), Dominio Extra (Bene), Dominio Extra (Forza), Dominio Extra (Protezione), Dono della Vita, Esplosione Divina (16 volte al giorno, fino a 27,2 km, 30d12 danni), Guarigione Rapida Divina, Incantatore Divino, Ispirazione Divina (speranza, fino a 17 creature al giorno), Padronanza dei Non Morti (fino a 17 creature non morte alla volta), Potere della Natura (raggio di 27,2 km, durata concentrazione + fino a 17 minuti), Radiosità Divina (raggio di 51 m, 8d6 oppure 8d12 contro i non morti), Richiamare Creature (fino a 17 deva al servizio simultaneamente, ognuno con un massimo di 17 DV), Rinvigorimento (ritorna in 10d10-17 giorni se ucciso nel suo reame o 10d10-34 giorni se ucciso nel suo reame divino che è un Piano Esterno plasmabile divino), Scudo Divino (12 volte al giorno, annulla 170 danni), Spaccare e Separare (CD 32), Vita e Morte, Vita e Morte di Massa (distanza massima tra due qualsiasi bersagli 27,2 km).

Poteri di dominio: Lancia gli incantesimi del bene a livello dell'incantatore +1; 17 volte al giorno *ispirare gli alleati* (bonus morale di +2 ai tiri salvezza, al tiro per colpire, alle prove di caratteristica, alle prove di abilità e ai danni delle armi per 13 round); 17 volte al giorno interdizione protettiva (il soggetto toccato guadagna un bonus di resistenza +20 al prossimo tiro salvezza, durata massima 1 ora); 17 volte al giorno riguadagna 1d8 + 13 pf se scende al di sotto di 0 pf (ma non se scende a -10 pf o meno); 17 volte al giorno impresa di forza (bonus di potenziamento +20 alla For per 1 round); 17 volte al giorno scacciare maggiore.

Lathander

Illustrazione di Mark Smylie

Capacità magiche: Lathander utilizza queste capacità come un incantatore di 27° livello, eccetto per gli incantesimi del bene che utilizza come un incantatore di 28° livello. Le CD per i tiri salvezza sono pari a 40 + il livello dell'incantesimo. *Aiuto, aura sacra, bagliore solare, banchetto degli eroi, barriera di lame, campo anti-magia, cerchio magico contro il male, charme, colpo infuocato, comando superiore, contrastare elementi* (solo come incantesimo del fuoco), *costrizione/cerca, dissolvi il male, esigere, espiazione, esplosione solare, estasiare, evoca mostri IX* (solo come incantesimo del bene), *favore divino, forza straordinaria, giusto potere, immunità agli incantesimi, libertà, luce incandescente, mano stringente di Bigby, mano stritolatrice di Bigby, metamorfosi di un oggetto, parola sacra, pelle di pietra, protezione dagli elementi, protezione dal male, pugno serrato di Bigby, punizione sacra, reincarnazione, repulsione, resistenza agli incantesimi, rimuovi malattia, riscaldare il metallo, ristorare inferiore, ristorare superiore, rivela bugie, santuario, scudo di fuoco, scudo su altri, semi di fuoco, sfera prismatica, tempesta di vendetta, veste magica, vuoto mentale*.

Incantesimi da chierico al giorno (Livelli 0-13): 6/10/9/9/9/9/7/7/7/7/2/2/2/2; CD base = 25 + il livello dell'incantesimo.

Proprietà: Lathander impugna *Voce dell'Alba*, una *mazza pesante+5* con le capacità speciali distruzione, sacra e tocco fantasma.
Livello dell'incantatore: 25°; *Peso:* 5,4 kg.

ALTRI POTERI DIVINI

In quanto divinità maggiore, Lathander ottiene automaticamente il miglior risultato possibile su ogni tiro di dado che effettua (inclusi tiri per colpire, danni, prove e tiri salvezza). È immortale.

Sensi: Lathander può vedere, sentire, toccare e odorare a una

distanza di 27,2 chilometri. Come azione standard, può percepire qualsiasi cosa in un raggio di 27,2 chilometri dalla presenza di suoi seguaci, luoghi sacri, oggetti o uno qualsiasi dei luoghi in cui il suo nome o uno dei suoi titoli sia stato pronunciato nell'ultima ora. Può estendere i suoi sensi in massimo venti luoghi alla volta. Può bloccare i poteri sensoriali delle divinità del suo grado o inferiori in massimo due luoghi remoti alla volta per 17 ore.

Sensi dell'area di influenza: Lathander percepisce ogni nascita diciassette decadi prima che si verifichi e ne conserva la sensazione per diciassette decadi. È allo stesso modo cosciente di tutto ciò che succede entro un'ora da ogni alba. (Questo potere è esteso a 3 ore di ogni alba in primavera, quando il potere di Lathander diviene più forte).

Azioni automatiche: Lathander può utilizzare Conoscenze (arcane), Conoscenze (dei piani), Conoscenze (nobiltà e regalità), Conoscenze (religioni) o Conoscenze (storia) come azione gratuita se la CD dell'azione è 30 o minore. Può compiere fino a venti di queste azioni gratuite ogni round.

Creare oggetti magici: Lathander può creare qualsiasi tipo di oggetto magico che conferisca guarigione magica, come un *bastone della guarigione*.

Avatar

Gli avatar di Lathander appaiono come giovani umani atletici e dalla pelle dorata, con un dolce sorriso e un comportamento piacevole. Quando sono in missione diplomatica indossano abiti estremamente elaborati, splendide corone e mantelli dei colori dell'alba, mentre indossano armature d'oro e d'argento di squisita fattura, anche se non esattamente pratiche, quando si tratta di dover menare le mani. Di rado Lathander muta la sua forma umana, la sua preferita, con quella di un pavone del sole, un uccello dalle piume dai colori caldi con una coda enorme e colorata, molto comune nelle terre del sud. Quale che sia la forma prescelta, Lathander invia sempre un avatar nel Piano Materiale a dare preziosi insegnamenti e, in rare occasioni, a riportare in vita un qualche coraggioso amico della sua chiesa.

Avatar di Lathander: Come Lathander tranne per grado divino 8; CA 61 (contatto 40, coltò alla sprovvista 52); Att +68/+63/+58/+53 mischia (1d8+23/19-20, *mazza pesante distruzione sacra tocco fantasma+5*), o incantesimo +62 contatto in mischia o +60 contatto a distanza; QS Aura divina (240 m, CD 31), riduzione del danno 43/+4, resistenza al fuoco 28, RI 40; TS Temp +51, Rifl +51, Vol +55; tutti i modificatori di abilità ridotti di 9.

Capacità divine primarie: Alterare Taglia, Dominio Extra (Bene), Dominio Extra (Forza), Dominio Extra (Protezione), Dono della Vita, Ispirazione Divina (speranza, fino a 8 creature al giorno), Radiosità Divina (raggio di 24 m), Richiamare Creature (fino a 8 deva al servizio simultaneamente, ognuno con un massimo di 8 DV), Scudo Divino (12 volte al giorno, annulla 80 danni), Vita e Morte.

Capacità magiche: 18° livello dell'incantatore, o 19° per gli incantesimi del bene; tiro salvezza CD 31 + il livello dell'incantesimo.

Incantesimi: Come Lathander, eccetto che le CD per i tiri salvezza degli incantesimi da chierico dell'avatar sono pari a 23 + il livello dell'incantesimo. L'avatar non ha slot incantesimo disponibili sopra il 9° livello.

Lolth

La Regina dei Ragni, la Regina delle Fosse delle Ragnatele Demoniache

Divinità Intermedia

Simbolo:	Un ragno nero e una testa di drow femmina che penzola da una ragnatela
Piano di residenza:	Fosse delle Ragnatele Demoniache
Allineamento:	Caotico malvagio
Area di influenza:	Ragni, male, oscurità, caos, assassini, drow
Seguaci:	Drow ed elfi depravati, ragni senzienti
Allineamento dei chierici:	CM, CN, NM
Domini:	Caos, Distruzione, Drow, Inganno, Male, Oscurità, Ragni
Arma preferita:	Un ragno (pugnale)

Crudele e capricciosa, Lolth incarna il male assoluto dei drow. È malevola nel suo comportamento con gli altri e freddamente malvagia in combattimento, bramando il potere delle divinità venerate dalle razze di superficie. Alcuni pensano che sia pazza, poiché la Regina dei Ragni mette i suoi fedeli uno contro l'altro in un'infinita lotta per il potere. Può anche comportarsi gentilmente e aiutare chi le piace, ma si ciba comunque di morte, distruzione e tortura (anche di quelli tra i suoi adoratori che l'hanno delusa). Sebbene possa apparire come una vedova nera gigante con occhi cremisi, la vera forma di Lolth è quella di una bellissima femmina drow di taglia umana.

La Regina dei Ragni è protagonista di molte terribili leggende tra gli abitanti di superficie e viene identificata come emblema dei temutissimi drow. Pochi elfi amano parlare dei loro cugini di profondità e meno ancora della divinità oscura, che si considera per la maggior parte responsabile della loro depravazione. Solo i chierici drow di Eilistraee sono disposti a parlare di Lolth e la loro ira per la riduzione in schiavitù dei loro simili è addirittura maggiore rispetto a quella delle altre sottorazze elfiche. Nel Sottosuolo, la sua chiesa è un male ben noto, odiata da nani, svirfneblin e altre razze per la crudeltà di suoi chierici. Gli elfi scuri che venerano altre divinità malvagie, come pure tutti i maschi drow che le rendono omaggio, odiano la chiesa della Regina Ragno per il suo potere (ma ovviamente se lo accaparrerebbero se potessero).

Le chieriche di Lolth pregano per i loro incantesimi dopo il risveglio dalla trance o prima di entrarvi. Sono sempre femmine. Lolth richiede continua devozione da parte delle sue chieriche: sottomissione con la preghiera e offerte. Per ottenere l'aiuto di Lolth bisogna fare sacrifici, in genere del sangue di un fedele drow o di nemici catturati, versato da un pugnale a forma di ragno le cui otto zampe discendenti sono le lame. Le cerimonie nelle quali vengono sacrificati gli elfi di superficie vengono celebrate una volta al mese, durante le notti di luna piena, come offesa deliberata a Sehanine, l'odiata rivale di Lolth. In genere i rituali si svolgono alla presenza di sole femmine, in una stanza o in un'area sacra, ma quelle che richiedono molta energia, o una dimostrazione pubblica, si celebrano in pubblico con l'ammissione anche dei maschi. Questo genere di rituali non sono nemmeno descrivibili anche perché quasi mai visti da non drow.

Le cerimonie a Lolth prevedono che si brucino oli preziosi e incenso, sacrifici viventi e ricchezze di ogni tipo, in particolare gemme. Queste ultime vengono generalmente poste in ricettacoli a forma di coppa che si trovano sugli altari neri o sui bracieri, dai quali fiamme rosse e nere crepitano per consumare le offerte. Se la divinità è in collera, o vi sono degli impostori presenti alla cerimonia, le fiamme possono crescere talmente tanto da consumare altri oggetti prezioni come gioielli, abiti e oggetti magici. Le cerimonie grandi e importanti si svolgono con otto bracieri in modo da dare ulteriore luce e da ricordare le otto zampe di Lolth.

Lolth permette di essere contattata direttamente (per esempio con l'incantesimo *comunione*) solo quando è dell'umore adatto. Altrimenti, la chiamata raggiunge i suoi servitori yochlol (demoni amorfi in grado di prendere le sembianze di un elfo o di un ragno). Quando Lolth è insoddisfatta, invia uno yochlol o un myrlochar (un demone ragno di rango minore) ad attaccare la chierica. Le chieriche di Lolth a volte diventano multiclasse come aracne (vedi Capitolo 4), guerriere o stregone.

Storia/relazioni: Lolth era una volta Araushnee, consorte di Corellon Larethian, patrona degli artigiani, la divinità del destino elfico ed in seguito, per volontà di Corellon, la custode di quegli elfi che possedevano le sue stesse bellissime caratteristiche fisiche. La Filatrice del Destino diede al suo amante due figli, Eilistraee e Vhaeraun, prima che lo tradisse e cercasse di invadere Arvandor insieme a Ghaunadaur, Malar e molte altre divinità malvagie. Per i suoi crimini Araushnee venne bandita nell'Abisso nella forma di un ragno demone dove infine assunse il nome di Lolth. Come patrona originale degli elfi scuri, la Regina dei Ragni si decretò come incontestabile capo del pantheon drow. A volte Lolth trova conveniente allearsi con Loviatar e Malar e, fin dal Periodo dei Disordini, prendere le sembianze di Moander, un'antica divinità della decomposizione, corruzione e decadimento. I nemici di Lolth sono i Seldarine (il pantheon elfico), Ghaunadaur, Eilistraee, e le divinità non drow del Sottosuolo e Gruumsh.

Dogma: La paura è forte come l'acciaio, mentre l'amore e il

rispetto sono sentimenti deboli e inutili. Converti o distruggi qualunque drow miscredente. Elimina i deboli e i ribelli. Distruggi chi sfida la tua fede. Sacrifica i maschi, gli schiavi e chi appartiene alle altre razze, che ignorano il volere di Lolth. Cresci i bambini insegnandogli a lodare e a temere Lolth; ogni famiglia dovrebbe produrre almeno un chierico che sia al suo servizio. Mettere in discussione le motivazioni o la saggezza di Lolth è un peccato, come aiutare le altre razze ad agire contro i drow, o ignorare il volere di Lolth per amore. Venera gli aracnidi di qualunque tipo; chi uccide o maltratta un ragno deve essere ucciso.

Clero e templi: Le chieriche di Lolth sono i governanti, la polizia, i giudici, i giurati e i boia della società drow. Usano il potere esattamente come la crudele e capricciosa Regina Ragno e manipolano (spesso con la forza bruta) gli altri drow a comportarsi come la loro divinità. Il vero obiettivo di ogni chierica è quello di arrivare al favore di Lolth e di mantenerlo. Credono che gli spiriti di coloro che muoiono con il suo favore giungano nella Fosse delle Ragnatele Demoniache, dove diventano yochlol e altre creature al suo servizio, mentre quelli che non l'hanno giungano su un altro piano di tormento da qualche parte. (Le anime maledette possono, un giorno, ritornare nel Faerûn come serpenti o ragni; le credenze drow riguardo a questo argomento spesso cambiano col tempo e col luogo). Sebbene spesso ricompensi il tradimento e la crudeltà, Lolth non approva coloro che permettono a questioni personali e vendetta di danneggiare o infamare la propria Casata, clan, città o banda.

Le Casate nobili drow hanno i loro templi privati e ogni città drow governata dalla chiesa di Lolth possiede almeno un grande spazio adatto ai rituali, bandi di guerra e similari. La maggior parte delle città ha anche un grande tempio dedicato alla Regina Ragno, dove in genere vengono addestrate le giovani chieriche. In ogni tempio, a dispetto i grandi differenze in grandezza, opulenza e importanza, certe costanti rimangono sempre presenti. Le stanze interne sono dedicate alla venerazione e agli affari che riguardano Lolth, e sono anche quelle dove viene lanciato il maggior numero di incantesimi. Queste stanze sono sempre avvolte nell'oscurità, tranne che per la radianza magica provocata dal lancio degli incantesimi e dai rituali. Le anticamere vengono invece utilizzate per consigli di guerra e altri tipi di affari, ed è qui che le chieriche incontrano i drow maschi e gli stranieri. La maggior parte dei templi è protetta da creature, spesso nascoste e in genere di natura magica, in particolare ragni di tutti i tipi. Statuette votive della Regina Ragno, di solito di pietra nera, si trovano in tutte le stanze del tempio. Il marmo e l'ossidiana sono i materiali preferiti per le statue e l'arredamento del tempio. Vi sono sempre grossi bracieri, intagliati in maniera molto complessa con motivi di ragni e almeno un altare di pietra nera.

Quando le chieriche di Lolth stanno officiando i loro rituali, non indossano alcun indumento oppure indossano vesti nere lavorate con fili rosso scuro e viola (le chieriche minori o le novizie indossano invece vesti color viola scuro lavorate con fili neri). In alcune città, indossano elmi decorati di modo da sembrare serpenti che si dimenano, mentre in altre il capo viene lasciato sempre scoperto. Gioielli rituali consistono di medaglioni a forma di ragno e similari, tutti di platino. Le chieriche preferiscono indossare un disco di platino del diametro di 7,5 cm con il simbolo sacro di Lolth disegnato al suo interno e smaltato, oppure una sua versione di platino con una catena di platino o mithral.

Caotica all'estremo, la chiesa di Lolth ha un abbozzo di gerarchia formale al di fuori di quella imposta dai suoi membri più potenti e voluta dalla volontà della dea stessa. Nelle città drow governate dalle chieriche della Regina Ragno, come la favolosa Menzoberranzan, il clero più anziano controlla anche le Casate nobili drow più potenti, ed esercita il potere attraverso un concilio di nobili il cui capo è la Madre Matrona. In altre città potrebbe non esserci un singolo consiglio reggente o una sola chierica reggente. Nella maggior parte dei casi, la gerarchia della chiesa è indissolubilmente legata al tipo di governo insediato nella città di riferimento.

Simbolo di Stephanie Pui-Mun Law

Lolth

Chierica 20/Guerriera 10/Maga 10
Esterno Medio (Caotico, Malvagio)
Grado divino: 15
Dadi Vita: 20d8+120 (esterno) più 20d8+120 (Chr) più 10d10+60 (Grr) più 10d4+60 (Mag) (820 pf)
Iniziativa: +9
Velocità: 18 m, scalare 9 m
CA: 73 (+9 Des, +15 divina, +28 naturale, +11 deviazione)
Attacchi: Morso +65 mischia, o *ragno caotico sacrilego tocco fantasma+5* +67/+62/+57/+52 mischia; o *frusta caotica sacrilega tocco fantasma+5* +70/+65/+60/+55 a distanza; o incantesimo +62 di contatto in mischia o +64 di contatto a distanza
Danni: Morso 1d6+12 più veleno/19-20, o *ragno caotico sacrilego tocco fantasma+5* 1d4+12/19-20; o *frusta caotica sacrilega tocco fantasma+5* 1d2+7; o per incantesimo.
Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Poteri di dominio, intimorire non morti 14 volte al giorno, capacità magiche, capacità divine primarie
Qualità speciali: Aura divina (450 m, CD 36), immunità divine, riduzione del danno 50/+4, tratti dei drow, famiglio (ragni), resistenza al fuoco 35, reame divino (16 km Piano Esterno, 450 m Piano Materiale), *spostamento planare* a volontà, comunicazione remota 24 km, lancio spontaneo di incantesimi divini, RI 47, *teletrasporto senza errore* a volontà, capire, parlare e leggere tutti i linguaggi e parlare direttamente a tutti gli esseri entro 24 km
Tiri salvezza: Temp +53, Rifl +58, Vol +62
Caratteristiche: For 24, Des 29, Cos 22, Int 41, Sag 41, Car 32
Abilità*: Acrobazia +54, Alchimia +69, Artigianato (tessitura) +93, Artista della Fuga +52, Ascoltare +70, Camuffare +77, Cercare +75, Concentrazione +84, Conoscenze (arcane) +93, Conoscenze (dei piani) +66, Conoscenze (religioni) +89, Conoscenze (storia) +66, Diplomazia +54, Equilibrio +28, Intimidire +55, Muoversi Silenziosamente +61, Nascondersi +81, Nuotare +45, Osservare +77, Percepire Inganni +68, Raccogliere Informazioni +49,

Dietro le quinte: stessa divinità, mondo diverso

I numerosi mondi in cui si svolgono le campagne di *Dungeons & Dragons* sono dotati di un proprio pantheon e raramente una divinità con lo stesso nome compare in più di un'ambientazione. Un'eccezione è sicuramente Lolth, la quale è presente sia nel pantheon standard di D&D che in quello dell'*Ambientazione di Forgotten Realms*. Sebbene la sua storia personale non sia identica nelle due ambientazioni, la divinità è praticamente la stessa.

Quando si presenta una situazione di questo tipo, le statistiche della divinità possono variare leggermente da un'ambientazione all'altra. Per esempio, Lolth possiede sei domini in *Forgotten Realms* e solo quattro nel pantheon standard di D&D. Perciò, sebbene in entrambe le versioni abbia lo stesso numero di slot di capacità divine disponibili, la Lolth di *Forgotten Realms* ne deve utilizzare tre per i domini extra, mentre la versione del pantheon standard di D&D ne utilizza solo uno per un dominio extra. I poteri di dominio corrispondenti ai domini addizionali di Lolth potrebbero anche variare leggermente le sue statistiche. Per esempio, il dominio Drow concede alla Lolth di *Forgotten Realms* il talento Riflessi Fulminei che le permette di aumentare il suo tiro salvezza sui Riflessi.

Raggirare +83, Saltare +39, Sapienza Magica +93, Scalare +43, Scrutare +83, Valutare +50 *Ottiene sempre un 20 alle prove

Talenti: Arma Focalizzata (frusta), Arma Focalizzata (morso), Arma Preferita (morso), Attacco Poderoso, Attacco Rapido, Attacco Turbinante, Combattere alla Cieca, Competenza nelle Armi Esotiche (frusta), Creare Armi e Armature, Creare Bacchette, Creare Oggetti Meravigliosi, Critico Migliorato (morso), Incantesimi Massimizzati, Incantesimi Potenziati, Incantesimi Prolungati, Incantesimi Rapidi, Incantesimo Inarrestabile, Incantesimo Inarrestabile Superiore, Incantesimo Lontano, Maestria, Maestria Superiore, Mescere Pozioni, Mobilità, Padronanza degli Incantesimi, Potere Divino, Riflessi da Combattimento, Riflessi Fulminei, Schivare, Scrivere Pergamene, Specializzazione in un'Arma (frusta), Specializzazione in un'Arma (morso).

Tratti dei drow: Bonus razziale +2 ai tiri salvezza sulla Volontà contro incantesimi o effetti di ammaliamento, scurovisione, diritto ad una prova di Cercare quando passa entro 1,5 metri da una porta segreta o nascosta come se la stesse effettivamente cercando, bonus razziale +2 ai tiri salvezza sulla Volontà contro incantesimi o capacità magiche, cecità alla luce (cecità per 1 round per inaspettata esposizione a una luce intensa, penalità di -1 a tutti i tiri per colpire, tiri salvezza e alle prove se agisce in piena luce).

Immunità divine: Danno alle caratteristiche, risucchio delle caratteristiche, acido, freddo, effetti mortali, malattia, disintegrazione, elettricità, risucchio di energia, effetti di influenza mentale, paralisi, veleno, *sonno*, stordimento, trasmutazione, *imprigionamento, esilio*.

Capacità divine primarie: Alterare Forma, Alterare Realtà (CD 46, per i tiri salvezza degli incantesimi duplicati, gli oggetti temporanei non magici durano 15 giorni, gli oggetti magici temporanei o le creature durano 15 ore), Alterare Taglia, Avatar (fino a 10), Cambiare Forma, Controllare Creature (fino a 15 drow al giorno, Vol CD 36), Crescita di Creature (fino a 15 parassiti al giorno), Dominio Extra (Caos), Dominio Extra (Male), Dominio Extra (Oscurità), Esplosione Divina (14 volte al giorno, fino a 24 km, 26d12 danni), Esplosione Divina di Massa (fino a 75 bersagli, due bersagli non possono essere distanti più di 24 km, o un cono lungo fino a 450 m, o un'esplosione o una propagazione con raggio fino a 225 m e altezza fino a 45 m), Incantesimi da Mago Spontanei, Mano della Morte (Temp CD 46), Padronanza Arcana, Parlare con le Creature (parassita), Richiamare Creature (fino a 15 parassiti al servizio simultaneamente, ognuno con un massimo di 15 DV), Scudo Divino (9 volte al giorno, annulla 150 danni).

Cambiare Forma: Questo potere permette a Lolth di variare tra la sua forma drow e quella di ragno.

Veleno: Le creature colpite dai morsi di Lolth in forma di ragno subiscono 3d6 danni temporanei alla Forza a meno che non effettuino con successo un tiro salvezza sulla Tempra con CD 41. Dopo 1 minuto, le creature devono effettuare un altro tiro salvezza sulla Tempra con CD 41 o subire altri 3d6 danni temporanei alla Forza.

Ragnatele: In forma di ragno, Lolth può produrre una ragnatela otto volte al giorno. Può lanciare la ragnatela come una rete o creare strati di tela appiccicosa quadrati con un lato di massimo 18 metri, come un ragno mostruoso (vedi il *Manuale dei Mostri*). La ragnatela di Lolth ha CD 47 per le prove di Artista della Fuga, CD 53 per romperla e 33 punti ferita per sezione di lato 1,5 metri.

Inoltre, la ragnatela di Lolth è tossica. Tutte le creature che toccano la ragnatela (eccetto Lolth e i ragni) subiscono 1d6 danni temporanei alla Forza a meno che non effettuino con successo un tiro salvezza sulla Tempra (CD 41). Dopo 1 minuto, le creature avvelenate devono effettuare un altro tiro salvezza sulla Tempra (CD 41) o subire altri 1d6 danni temporanei alla Forza.

Poteri di dominio: Lancia gli incantesimi del caos a livello dell'incantatore +1; lancia gli incantesimi del male a livello dell'incantatore +1; 15 volte al giorno punizione (+4 al tiro per colpire e +20 ai danni con un'arma); 15 volte al giorno intimorire o comandare ragni.

Capacità magiche: Lolth utilizza queste capacità come un incantatore di 25° livello, eccetto per gli incantesimi del caos e del male, che utilizza come un incantatore di 26° livello. Le CD per i tiri salvezza sono pari a 38 + il livello dell'incantesimo. *Alleato planare superiore, animare oggetti, anti-individuazione, armatura di oscurità, aura sacrilega, blasfemia, cambiare sembianze, cecità/sordità, cerchio di devastazione, cerchio magico contro il bene, cerchio magico contro la legge, chiaroudienza/chiaroveggenza, confusione, contagio, corpo di ragno, creare non morti, destriero fantomatico* (parassita), *disintegrazione, dissacrare, dissolvere superiore, dissolvi il bene, dissolvi la legge, evoca mostri IX* (solo come incantesimo del caos o del male), *evoca sciame, ferire, fermare il tempo, forma di ragno, foschia occultante, frantumare, fulmine oscuro, fuorviare, implosione, incubo, infliggi ferite critiche, infliggi ferite leggere, influenza sacrilega, invisibilità, luce nera, maledizione del ragno, mantello del caos, mantello di potere oscuro, martello del caos, metamorfosi di un oggetto, movimenti del ragno, occhi indagatori, parassiti giganti, parola del caos, parola del potere accecare, parola del potere uccidere, piaga degli insetti, piaga strisciante, portale, protezione dal bene, protezione dalla legge, ragni di pietra, rivela bugie, schermo, suggestione, terremoto, visione falsa.*

In quanto drow, Lolth possiede anche la capacità di utilizzare *luci danzanti, luminescenza* e *oscurità* 1 volta al giorno ognuno, come incantatore di 60° livello.

Incantesimi da chierico al giorno: 6/10/10/10/9/9/8/8/7/7; CD base = 25 + il livello dell'incantesimo.

Incantesimi da mago al giorno: 4/8/8/7/6/5; CD base = 25 + il livello dell'incantesimo.

Proprietà: Lolth utilizza i ragni vivi come armi. Ognuno funziona come un *pugnale+5* con le capacità speciali caotico, sacrilego e tocco fantasma.

Livello dell'incantatore: 25°; *Peso:* 45 g.

Lolth impugna anche una *frusta+5* con le capacità speciali caotica, sacrilega e tocco fantasma.

Livello dell'incantatore: 25°; *Peso:* 0,9 kg.

Lolth

Altri poteri divini

In quanto divinità intermedia, Lolth ottiene automaticamente un risultato di 20 su qualsiasi prova. Lolth considera un 1 su un tiro per colpire o tiro salvezza normalmente e non come un fallimento automatico. È immortale.

Sensi: Lolth può vedere (utilizzando la visione normale o la scurovisione), sentire, toccare e odorare a una distanza di 24 chilometri. La visione di Lolth penetra anche l'oscurità magica. Come azione stan-

Illustrazione di Puddnhead

dard, può percepire qualsiasi cosa in un raggio di 24 chilometri dalla presenza di suoi seguaci, luoghi sacri, oggetti o uno qualsiasi dei luoghi in cui il suo nome o uno dei suoi titoli sia stato pronunciato nell'ultima ora. Può estendere i suoi sensi in massimo dieci luoghi alla volta. Può bloccare i poteri sensoriali delle divinità del suo grado o inferiori in massimo due luoghi remoti alla volta per 15 ore.

Sensi dell'area di influenza: Lolth percepisce qualsiasi cosa che abbia effetto sul benessere dei drow nell'istante in cui accade e ne conserva la sensazione per quindici decadi. È allo stesso modo cosciente ogniqualvolta un drow faccia la guerra o commetta violenza su un altro drow.

Azioni automatiche: Lolth può utilizzare Conoscenze (arcane), Conoscenze (storia), Conoscenze (dei piani) o Conoscenze (religioni) come azione gratuita se la CD dell'azione è 25 o minore. Può utilizzare anche Nascondersi come azione gratuita. Può compiere fino a dieci di queste azioni gratuite ogni round.

Creare oggetti magici: Lolth può creare armature leggere o magiche, armi semplici o da guerra, oggetti che creano oscurità, come una *pergamena di oscurità* o una *bacchetta di oscurità profonda*, oggetti di divinazione, come una *sfera di cristallo*, e oggetti che camuffano l'utilizzatore, come un *cappello del camuffamento*, fintantoché il prezzo di mercato dell'oggetto non eccede le 200.000 mo.

Avatar

Lolth spesso invia i suoi avatar per controllare le sue chieriche o intimidire i suoi nemici.

Avatar di Lolth: Come Lolth tranne per grado divino 7; CA 57 (contatto 37, colto alla sprovvista 48); Att +57 mischia (1d6+12 più veleno/19-20, morso), o +59/+54/+49/+44 mischia (1d4+12/19-20, *ragno caotico sacrilego tocco fantasma+5*), o +62/+57/+52/+47 mischia (1d2+7/19-20, *frusta caotica sacrilega tocco fantasma+5*), o incantesimo +54 contatto in mischia o +56 contatto a distanza; QS Aura divina (210 m, CD 28), riduzione del danno 42/+4, resistenza al fuoco 27, RI 39; TS Temp +72, Rifl +82, Vol +74; tutti i modificatori di abilità ridotti di 8.

Capacità divine primarie: Alterare Forma, Alterare Taglia, Cambiare Forma, Dominio Extra (Caos), Dominio Extra (Male), Dominio Extra (Oscurità), Mano della Morte (Temp CD 38), Richiamare Creature (fino a 8 parassiti al servizio simultaneamente, ognuno con un massimo di 8 DV), Scudo Divino (9 volte al giorno, annulla 80 danni).

Capacità magiche: 17° livello dell'incantatore, o 18° per gli incantesimi del caos e del male; tiro salvezza CD 28 + il livello dell'incantesimo.

Simbolo di Stephanie Pui-Mun Law

Malar

Il Signore delle Bestie, il Leopardo dal Sangue Nero

Divinità Minore

Simbolo:	L'artiglio di una bestia coperto di pelo marrone e con unghie ricurve insanguinate
Piano di residenza:	Cuore della Furia
Allineamento:	Caotico malvagio
Area di influenza:	Cacciatori, caccia, sete di sangue, licantropi malvagi, bestie predatrici e mostri
Seguaci:	Cacciatori, licantropi malvagi, carnivori senzienti, ranger, druidi
Allineamento dei chierici:	CM, CN, NM
Domini:	Animale, Caos, Forza, Luna, Male
Arma preferita:	L'artiglio di un mostro (bracciale-artiglio)

Malar è una divinità primordiale, selvaggia, che gioisce nella caccia e nel sangue delle prede. Appare come una bestia felina agile e dal pelo lucente del color dell'ebano, macchiato di sangue. Malar adora instillare la paura nelle sue vittime: è in grado letteralmente di annusare e assaporare le essenze delle loro paure. Il Signore delle Bestie è conosciuto con molti nomi diversi in molte terre differenti tra cui il Cacciatore lungo le coste del Golfo di Vilhon, lo Squartatore nella zona del Mare di Ghiaccio Sconfinato e del Grande Ghiacciaio, Orso Blu presso gli Uthgardt e Herne presso gli orchi della Grande Foresta.

Nelle terre civilizzate la chiesa di Malar è unanimemente odiata poiché i suoi membri, spesso licantropi malvagi, sono alcune delle minacce più temibili per la salvaguardia della popolazione locale. Lungo le terre di frontiera o le aree ancora selvagge, tuttavia, coloro che devono cacciare per procurarsi cibo rendono omaggio, con riluttanza, al Signore delle Bestie, sebbene ne temano la crudeltà. Coloro che non appartengono al culto a volte distinguono tra le "Cacce", (come sono note le bande dei chierici di Malar) che operano alla luce del sole e quelle che invece operano solo col favore della notte. Alcuni reami, come il Cormyr, riconoscono il primo gruppo come guardiani della caccia mentre il secondo come poco più di una banda di predatori da scacciare o da uccidere.

I chierici di Malar pregano per ottenere i loro incantesimi di notte, di preferenza al chiarore della luna piena. Offrono preghiere al Signore delle Bestie anche prima di una caccia, durante l'inseguimento della preda e al momento della sua morte, mentre ne bevono il sangue alzando un brindisi. Il ronzante Canto del Sangue viene intonato sui cadaveri di tutte le creature uccise durante una caccia, mentre preghiere e canti specifici rituali accompagnano il banchetto eseguito sul corpo della preda. Due grandi rituali sono il Banchetto dei Cervi e la Grande Caccia. Durante il primo, i chierici e gli adoratori di Malar cacciano molta selvaggina prima di Granraccolto, e poi invitano chiunque (specialmente i non fedeli) ad unirsi al loro banchetto dove giurano di cacciare l'inverno successivo per procurare cibo a chi ne avesse bisogno (l'unica cosa che la popolazione apprezza della chiesa di Malar). Durante la Grande Caccia, che si tiene ad ogni stagione, gli adoratori, che esibiscono i loro trofei di caccia sul proprio corpo, cacciano un umanoide, il quale può assicurarsi la vita fuggendo per un giorno e una notte interi. I chierici di Malar diventano spesso multiclasse come barbari, ranger o druidi. Molti sono licantropi malvagi, come i lupi mannari.

Storia/relazioni: Malar è una divinità antica, risalente a quando le prime bestie hanno cominciato a muoversi sulla terra. Da sempre odia il Popolo Fiero e da tempo immemorabile è alleato di Lolth contro i Seldarine. Durante i secoli, ha cercato di rubare potere alle altre divinità, non sempre con lo stesso successo. Fa parte degli Dei della Furia insieme a Talos (il suo diretto superiore), Auril e Umberlee. È alleato di divinità oscure come Bane e Loviatar. Il Signore delle Bestie combatte contro le divinità della pace, della civilizzazione e della natura ma odia in particolare Nobanion, dal momento che quest'ultimo, durante il Periodo dei Disordini, lo sconfisse in un acceso conflitto passato alla storia come il Ruggito delle Ombre.

Dogma: La sopravvivenza del più forte e l'eliminazione dei deboli sono l'eredità di Malar. Una morte o un omicidio sanguinoso e brutale hanno un grande significato. Il fulcro della vita è la sfida tra la preda e il cacciatore, e la determinazione di chi muore o sopravvive. Vedi ogni cosa importante come una caccia. Rimani sempre in guardia e sopravvivi. Muoviti nelle terre selvagge senza paura, e non mostrare paura nella caccia. La brutalità e le emozioni forti sconfiggono la ragione e il pensiero in tutte le cose della vita. Assapora il sangue di coloro che uccidi, e non uccidere mai a distanza. Combatti chi disbosca le foreste e chi uccide i mostri solo perché sono pericolosi. Non uccidere i giovani, le femmine incinte o le progenie infernali in modo che le prede rimangano abbondanti.

Clero e templi: I chierici di Malar indulgono nella caccia il più spesso possibile. Conducono la caccia per renderla il più pericolosa possibile sia per la preda che per il predatore, e cercano di far sì che il finale sanguinario si svolga in una zona abitata. La gente comune non ama vedersi intorno lupi disperati, belve distorcenti e creature simili cacciati per la città, quindi tendono a temere e odiare la fede di Malar, che poi è il punto della questione. Il clero di Malar predica anche la gioia e la munificenza della caccia, e si impegna a bloccare l'espansione della civilizzazione per preservare per quanto più possibile le zone di natura selvaggia. Con questo fine, organizzano razzie e atti di vandalismo che sono molto in voga presso i fuorilegge e i giovani nobili. I chierici di Malar si oppongono ai circoli druidici votati a Eldath, Mielikki, Silvanus e divinità

simili, e ai loro alleati, tipo gli Arpisti. Questi gruppi sono impegnati a promuovere e mantenere un equilibrio naturale che i chierici di Malar considerano un'interferenza con il giusto trionfo del forte sul debole.

I templi dedicati a Malar sono poco comuni, dal momento che la maggior parte delle Cacce evitano costruzioni formali preferendo radure selvagge al riparo dal sole. A differenza di molti circoli druidici, quelli dedicati a Malar vengono costruiti mediante pietre dalla forma di zanne piegate verso l'interno, disposte in circolo. Nelle zone più civilizzate, dove le attività dei chierici di Malar sono viste con ripugnanza, l'area sacra si può trovare all'interno di grandi caverne calcaree accessibili mediante un pozzo di scarico sopra il centro del circolo di pietra. Gli intricati passaggi sotterranei servono come zone di caccia attraverso le quali i chierici di Malar più spietati cacciano prede senzienti (in particolare umanoidi) catturati nelle zone circostanti.

Il copricapo cerimoniale è fatto con la pelle e la testa della bestia più impressionante che il chierico sia riuscito a uccidere a mani nude (in genere un orso o un gatto selvatico, ma a volte un orsogufo, una belva distorcente o creature ancora più strane). I chierici di Malar portano con sé corni da caccia e non mancano mai di pugnali nascosti negli stivali o alla cintura, legati a entrambi gli avambracci, oppure in un fodero alla nuca sotto i capelli oppure ai gomiti. Vestiti silvani di rosso o marrone sono i preferiti per la caccia, spesso nascosti di giorno sotto un mantello variegato di nero, grigio e verde. I chierici che vogliano fare impressione indossano anche collane di ossa di animali, zanne e artigli e una varietà di pelli diverse.

La chiesa di Malar è piuttosto dispersa e non ha una gerarchia vera e propria. Il concetto fondamentale alla sua base sono le Cacce, le quali consistono di cellule locali fortemente indipendenti. Ciò le rende particolarmente difficili da neutralizzare o da scacciare, poiché non appena un gruppo di chierici di Malar viene arginato, ne nasce un altro subito dopo. Capi informali della chiesa sono i Capocacciatori: costoro possono essere chierici, druidi, ranger o predatori mutaforma. Decidono il posto, l'ora e le preghiere adatte a seconda delle cacce cerimoniali dei fedeli. Il rango di Capocacciatore viene vinto con una sfida: fino alla morte se il Capocacciatore precedente non vuole cedere il titolo.

Malar

Illustrazione di Lars Grant-West

Malar

Ranger 20/Druido 10/Barbaro 10
Esterno Medio (Caotico, Malvagio)
Grado divino: 10
Dadi Vita: 20d8+140 (esterno) più 20d10+140 (Rgr) più 10d8+70 (Drd) più 10d12+70 (Bbr) (980 pf)
Iniziativa: +18, sempre per primo (+14 Des, +4 Iniziativa Migliorata, Iniziativa Suprema)
Velocità: 21 m
CA: 66 (+14 Des, +10 divina, +23 naturale, +9 deviazione)
Attacchi: *Morso affilato sacrilego*+5 +71 mischia e due *artigli affilati sacrileghi*+5 +69 mischia (solo in forma di bestia), o *lancia lunga affilata sacrilega*+5 +70/+65/+60/+55 mischia (solo forma umanoide), o *pugnale affilato sacrilego*+5 +68/+63+/58/+53 mischia (solo forma umanoide); o incantesimo +65 di contatto in mischia o +64 di contatto a distanza
Danni: *Morso affilato sacrilego*+5 2d6+20/18-20 e due *artigli affilati sacrileghi*+5 1d8+12/18-20 (solo in forma di bestia), o *lancia lunga affilata sacrilega*+5 1d8+27/19-20/x3 (solo forma umanoide), o *pugnale affilato sacrilego*+5 1d4+20/17-20 e *pugnale affilato sacrilego*+5 1d4+12/17-20 (solo forma umanoide); o per incantesimo
Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Poteri di dominio, capacità divine primarie, capacità magiche
Qualità speciali: Compagno animale (fino a un totale di 10 DV), aura divina (300 m, CD 29), immunità divine, riduzione del danno 45/+4, movimento veloce, nemico prescelto (animali +5, elfi +4, bestie +3, giganti +2, draghi +1), resistenza al fuoco 30, reame divino (1,6 km Piano Esterno, 300 m Piano Materiale), visione crepuscolare, senso della natura, *spostamento planare* a volontà, ira 3 volte al giorno, comunicazione remota 16 km, resistenza al richiamo della natura, lancio spontaneo di incantesimi divini, RI 42, *teletrasporto senza errore* a volontà, passo senza tracce, capire, parlare e leggere tutti i linguaggi e parlare direttamente a tutti gli esseri entro 16 km, immunità ai veleni, *forma selvatica* (animale di taglia Piccola, Media o Grande 4 volte al giorno), andatura nel bosco
Tiri salvezza: Temp +49, Rifl +56, Vol +49
Caratteristiche: For 40, Des 38, Cos 24, Int 24, Sag 25, Car 29
Abilità: Addestrare Animali +62, Artigianato (costruire trappole) +51, Ascoltare +82, Cavalcare (cavallo) +28, Cercare +50, Concentrazione +55, Conoscenza delle Terre Selvagge +80, Conoscenze (natura) +55, Conoscenze (religioni) +40, Empatia Animale +52, Guarire +57, Muoversi Silenziosamente +34, Nascondersi +57, Nuotare +78, Orientamento +60, Osservare +52, Saltare +88, Sapienza Magica +51, Scalare +88
Talenti: Arma Focalizzata (artiglio), Arma Focalizzata (morso), Attacco Poderoso, Attacco Rapido, Attacco Turbinante, Combattere alla Cieca, Correre, Critico Migliorato (artiglio), Incalzare, Incalzare Potenziato, Incantesimi in Combattimento, Iniziativa Migliorata, Maestria, Mobilità, Multiattacco, Riflessi da Combattimento, Schivare, Seguire Tracce, Sensi Acuti, Spinta Migliorata

Immunità divine: Danno alle caratteristiche, risucchio delle caratteristiche, acido, freddo, effetti mortali, malattia, disintegrazione, elettricità, risucchio di energia, effetti di influenza mentale, paralisi, veleno, *sonno*, stordimento, trasmutazione, *imprigionamento*, *esilio*.

Capacità divine primarie: Alterare Forma, Alterare Taglia, Avatar (fino a 5), Cambiare Forma, Controllare Creature (fino a 16 licantropi al giorno, Vol CD 29), Dominio Extra (Caos), Dominio Extra (Forza), Ferire Nemico, Iniziativa Suprema, Ranger Divino, Scudo Divino (10 volte al giorno, annulla 100 danni), Senso della Battaglia.

Cambiare Forma: Questo potere permette a Malar di variare tra la sua forma di bestia e quella umanoide (vedi Avatar, sotto, per le descrizioni).

Poteri di dominio: 10 volte al giorno utilizza *amicizia con gli animali*; lancia gli incantesimi del caos a livello dell'incantatore +1; lancia gli incantesimi del male a livello dell'incantatore +1; 12 volte al giorno scacciare o distruggere licantropi; 10 volte al giorno impresa di forza (bonus di potenziamento +10 alla For per 1 round).

Capacità magiche: Malar utilizza queste capacità come un incantatore di 20° livello, eccetto per gli incantesimi del caos e del male, che utilizza come un incantatore di 21° livello. Le CD per i tiri salvezza sono pari a 29 + il livello dell'incantesimo. *Animare oggetti, aura sacrilega, bagliore lunare, blasfemia, blocca animali, calmare animali, cerchio magico contro il bene, cerchio magico contro la legge, comunione con la natura, contrastare elementi, creare non morti, demenza, dissacrare, dissolvi il bene, dissolvi la legge, dominare animali, emozione, evoca mostri IX* (solo come incantesimo del caos o del male), *forme animali, forza straordinaria, frantumare, fuoco lunare, giusto potere, guscio anti-vita, immagine permanente, immunità agli incantesimi, influenza sacrilega,*

lama lunare, luminescenza, mano stringente di Bigby, mano stritolatrice di Bigby, mantello del caos, martello del caos, parola del caos, pelle di pietra, piaga strisciante, protezione dal bene, protezione dalla legge, pugno serrato di Bigby, respingere parassiti, sentiero lunare, trasformazione, veste magica.

Ira: Le modifiche seguenti sono attive fino a quando Malar è in ira: CA 64; pf 1.100; Att +73 mischia (2d6+22/18-20, *morso affilato sacrilego+5*, solo in forma di bestia) e +71 mischia (1d8+13/18-20, 2 *artigli affilati sacrileghi+5*, solo in forma di bestia), o +72/+67/+62/+57 mischia (1d8+30/19-20/x3, *lancia lunga affilata sacrilega+5*, solo in forma umanoide), o +70/+65/+60/+55 mischia (1d4+22/17-20, *pugnale affilato sacrilego+5*, solo in forma umanoide) e +70 mischia (1d4+13/17-20, *pugnale affilato sacrilego+5*, solo in forma umanoide); o incantesimo +67 contatto in mischia o +64 contatto a distanza; TS Temp +51, Vol +51; For 39, Cos 28; Concentrazione +57, Nuotare +80, Saltare +90, Scalare +90. La sua ira dura per 12 round. Al termine dell'ira, Malar è affaticato per la durata di quell'incontro.

Incantesimi da druido al giorno: 6/6/6/5/4/3; CD base = 17 + il livello dell'incantesimo.

Incantesimi da ranger al giorno: 5/5/5/4; CD base = 17 + il livello dell'incantesimo.

Proprietà: Nella sua forma di bestia, Malar non porta equipaggiamento. Nella sua forma umanoide, porta una *lancia lunga+5* con le capacità speciali affilata e sacrilega.

Livello dell'incantatore: 25°; *Peso:* 4,05 kg.

Nella sua forma umanoide, porta anche due *pugnali+5*, entrambi con le capacità speciali affilato e sacrilego.

Livello dell'incantatore: 25°; *Peso:* 0,45 kg.

Altri poteri divini

In quanto divinità minore, Malar può prendere 10 su qualsiasi prova. Malar considera un 1 su un tiro per colpire o tiro salvezza normalmente e non come un fallimento automatico. È immortale.

Sensi: Malar può vedere, sentire, toccare e odorare a una distanza di 16 chilometri. Come azione standard, può percepire qualsiasi cosa in un raggio di 16 chilometri dalla presenza di suoi seguaci, luoghi sacri, oggetti o uno qualsiasi dei luoghi in cui il suo nome o uno dei suoi titoli sia stato pronunciato nell'ultima ora. Può estendere i suoi sensi in massimo cinque luoghi alla volta. Può bloccare i poteri sensoriali delle divinità del suo grado o inferiori in massimo due luoghi remoti alla volta per 10 ore.

Sensi dell'area di influenza: Malar percepisce qualsiasi caccia, fintantoché l'evento in questione influenzi almeno cinquecento esseri di questo tipo. Egli è cosciente in modo simile di quando un licantropo malvagio assuma la sua forma bestiale se l'evento è di pari magnitudine (per esempio, un licantropo che terrorizza un piccolo paese).

Azioni automatiche: Malar può utilizzare Ascoltare, Cercare, Conoscenza delle Terre Selvagge, Conoscenze (natura), Nascondersi od Osservare come azione gratuita se la CD dell'azione è 20 o minore. Malar non può compiere nulla come azione gratuita se si tratta di un'azione di movimento o parte di un'azione di movimento. Può compiere fino a cinque di queste azioni gratuite ogni round.

Creare oggetti magici: Malar può creare qualsiasi oggetto magico fatto almeno in parte da oggetti naturali, così come qualsiasi oggetto che sia utile in una caccia, fintantoché il prezzo di mercato dell'oggetto non eccede le 30.000 mo.

Avatar

Malar preferisce due forme quando si aggira per i Reami. In entrambi i casi, utilizza le stesse statistiche con attacchi specifici differenti (vedi sopra). Nei panni della Bestia, appare come una belva alta quanto un uomo simile ad un gatto, dal pelo lucente e molto agile nei suoi movimenti. Il suo pelo è color nero ebano e chiazzato di sangue, che del resto continua a colare dalle zanne e dai suoi artigli. La Bestia non può parlare.

Come Maestro della Caccia, anche noto come il Cacciatore Selvaggio, Malar appare come un umanoide alto più di 3 metri e coperto di pelliccia nera, con occhi rossi con un buco contornato da carne al posto di naso e bocca, e una serie di antenne. In questa forma il dio può parlare e può nascondere o far apparire a piacimento le antenne, di modo che possa evitare loro qualsiasi danno o che possano fungere da appiglio per i nemici. Il Maestro della Caccia è in genere accompagnato da ventuno lupi immondi (lupi invernali immondi nelle regioni polari) della massima taglia possibile.

Avatar di Malar: Come Malar tranne per grado divino 5; CA 56 (contatto 38, colto alla sprovvista 56); Att +66 mischia (2d6+20/18-20, *morso affilato sacrilego+5*, solo in forma di bestia) e +64 (1d8+12/18-20, 2 *artigli affilati sacrileghi+5*, solo in forma di bestia), o +65/+60/+55/+50 mischia (1d8+27/17-20/x3, *lancia lunga affilata sacrilega+5*, solo in forma umanoide), o +63/+58/+53/+48 mischia (1d4+20/17-20, *pugnale affilato sacrilego+5*, solo in forma umanoide) e +63 mischia (1d4+12/17-20, *pugnale affilato sacrilego+5*, solo in forma umanoide), o incantesimo +60 contatto in mischia o +59 contatto a distanza; QS Aura divina (15 m, CD 24), riduzione del danno 40/+4, resistenza al fuoco 25, RI 37; TS Temp +44, Rifl +51, Vol +44; tutti i modificatori di abilità ridotti di 5.

Ira: Le modifiche seguenti sono attive fino a quando l'avatar di Malar è in ira: CA 54 (contatto 36, colto alla sprovvista 54); pf 1.100; Att +68 mischia (2d6+22/18-20, *morso affilato sacrilego+5*, solo in forma di bestia) e +66 (1d8+13/18-20, 2 *artigli affilati sacrileghi+5*, solo in forma di bestia), o +67/+62/+57/+52 mischia (1d8+30/19-20/x3, *lancia lunga affilata sacrilega+5*, solo in forma umanoide), o +65/+60/+55/+50 mischia (1d4+22/17-20, *pugnale affilato sacrilego+5*, solo in forma umanoide) e +65 mischia (1d4+13/17-20, *pugnale affilato sacrilego+5*, solo in forma umanoide); TS Temp +46, Vol +46; For 39, Cos 28; Concentrazione +52, Nuotare +75, Saltare +85, Scalare +85. La sua ira dura per 12 round. Al termine dell'ira, l'avatar di Malar è affaticato per la durata di quell'incontro.

Capacità divine primarie: Alterare Taglia, Controllare Creature (fino a 16 licantropi al giorno, Vol CD 29), Ferire Nemico, Ranger Divino, Scudo Divino (10 volte al giorno, annulla 50 danni), Senso della Battaglia.

Capacità magiche: 15° livello dell'incantatore, o 16° per gli incantesimi malvagi; tiro salvezza CD 24 + il livello dell'incantesimo. Senza la capacità divina primaria Dominio Extra, l'avatar di Malar perde l'accesso ai domini del Caos e della Forza, il potere di dominio impresa di Forza e le capacità magiche *animare oggetti, cerchio magico contro la legge, contrastare elementi, dissolvi la legge, evoca mostri IX* (solo come incantesimo del caos), *forza straordinaria, frantumare, giusto potere, immunità agli incantesimi, mano stringente di Bigby, mano stritolatrice di Bigby, mantello del caos, martello del caos, parola del caos, pelle di pietra, protezione dalla legge, pugno serrato di Bigby, veste magica.*

Mask

Maestro dei Ladri, Signore delle Ombre

Divinità Minore

Simbolo:	Una maschera di velluto nero macchiata di rosso
Piano di residenza:	Piano delle Ombre
Allineamento:	Neutrale malvagio
Area di influenza:	Ladri, furto, ombre
Fedeli:	Assassini, mendicanti, criminali, ladri, ombre, ombre danzanti
Allineamento dei chierici:	CM, LM, NM
Domini:	Fortuna, Inganno, Male, Oscurità
Arma preferita:	"Sussurro Nascosto" (spada lunga)

Mask è una divinità egocentrica, sicura di sé e amante di complotti dal taglio complicato, sebbene i suoi piani lo conducano sempre a problemi di ogni sorta. Il Signore delle Ombre è guardingo ma freddo, non perde mai le staffe e sembra sempre che stia trattenendo a stento un commento canzonatorio. Il suo aspetto sempre mutevole gli è di grande utilità: nessuno sa quale sia la sua vera forma.

La chiesa di Mask è universalmente temuta, non tanto per la sua supposta crudeltà ma più per la sua propensione per il ladrocinio e per il rimanere nelle ombre. Molti la vedono come poco più che una gilda di ladri ben organizzata e mascherata da credo religioso: un ritratto, a conti fatti, molto ben preciso. Nei circoli politici perdura la reputazione

del Signore delle Ombre per l'intrigo, e osservatori astuti hanno notato come la sua chiesa agisca spesso come rete di spie pronte all'ingaggio.

I chierici di Mask pregano di notte nelle tenebre o nascosti dalle ombre. Almeno una volta al mese, ogni tempio maggiore esegue il Rituale della Presenza Invisibile per riconoscere il costante scrutinio di Mask di tutte le azioni, anche quelle più nascoste. Il rituale richiede inni, versi cantati e offerte di beni preziosi. I fedeli laici e i chierici di Mask si riuniscono anche in Preghiere del Tramonto, durante le quali si inginocchiano, eseguono atti di venerazione di fronte a un altare centrale e donano monete. In deferenza del circospetto senso di umorismo di Mask, in grado di far cadere chi sta in alto in basso e viceversa, i chierici più giovani danno denaro ai sacerdoti più anziani, e il chierico più importante dà l'obolo a quello meno importante. I chierici tendono a diventare multiclasse come adepti d'ombra, agenti divini, bardi, ladri, ladri di gilda, o ombre danzanti.

Storia/relazioni: La propensione di Mask per gli intrighi e il furto gli è costato non solo potenziali alleati ma, di recente, anche una notevole riserva di potere. Durante il Periodo dei Disordini, il Signore delle Ombre divenne un oggetto di nome *flagello degli dei*, una spada utilizzata dal mortale Cyric con la quale uccise Bhaal, Signore degli Assassini. Dopo la Crisi degli Avatar, tradì Leira in favore di Cyric permettendogli di accaparrarsi anche l'area di influenza dell'illusione. Gli intrighi a più livelli di Mask lo portarono infine a leggere il *Cyrinishad*, un errore che quasi gli costò l'esistenza, gli risucchiò quasi tutto il potere divino e permise a Cyric di tradirlo a sua volta e rubargli l'area di influenza dell'intrigo. A rendere la faccenda ancora più complicata, il Signore delle Ombre si guadagnò l'inimicizia di Kezef, il Segugio del Caos, una potente entità extraplanare. Mask riuscì finalmente a liberarsi dell'inseguimento di Kezef dopo essersi procurato il *flagello dei segugi*, una potente arma magica creata dalla Signora dei Misteri. Se Mask dovesse mai perdere quest'arma, Kezef ricomincerebbe la sua caccia immediatamente.

Mask è aperto al dialogo con Bane, da quando questi è ritornato, con in vista una possibile alleanza, ma il Signore Nero conosce bene la vera natura del Maestro dei Ladri. Mask odia Cyric perché gli ha rubato parte dell'area di influenza, e complotta continuamente per ottenere ancora una volta ciò che considera suo di diritto. Ironicamente, Shar, che vorrebbe rubargli l'area di influenza dell'ombra, lo tiene costantemente d'occhio. Per sua natura, Mask si oppone a Waukeen e a Helm, ma tra i suoi nemici, sempre pronti a mandargli all'aria i suoi piani, vi sono Deneir, Oghma, Torm, Tyr e Selûne.

Dogma: Tutto ciò che accade nell'oscurità è sotto l'influenza di Mask. La proprietà definisce nove volte su dieci ciò che è giusto e ciò che è sbagliato, e la proprietà si definisce in base al possesso. Il mondo appartiene a colui che si muove veloce, ha la lingua sciolta e le dita agili. La furtività e l'attenzione sono delle virtù, come anche la loquacità e la capacità di dire una cosa e intenderne un'altra, volgendo le situazioni a proprio vantaggio. La ricchezza appartiene a chi riesce ad acquisirla. Lotta per diventare ogni giorno più ricco di quanto tu fossi in precedenza, ma ruba solo ciò che è davvero importante, non tutto ciò che ti capita per le mani. L'onestà è per gli sciocchi, mentre l'onestà apparente è un bene prezioso. Fa sì che ogni verità appaia plausibile, e non mentire mai quando puoi dire la verità e suscitare comunque un'impressione sbagliata. Il sotterfugio è tutto. La manipolazione è preferibile alla forza bruta, specialmente quando riesci a far pensare agli altri di aver fatto qualcosa di propria iniziativa. Non fare mai nulla di ovvio se non per nascondere qualcos'altro. Fidati delle tenebre, perché la luce ti rende un bersaglio facile.

Clero e templi: La chiesa di Mask è la seconda chiesa più ricca dopo quella di Waukeen. I membri del clero possono fare uso di ricchezze di cui nessuno sa nulla, rubate nel passato e nascoste in luoghi segreti. I chierici di Mask non accumulano né spasimano sulle loro fortune come fanno i nani sull'oro. Ne fanno invece uso per comprare i servizi di altri, corrompere gli ufficiali, sviare accordi e manipolare la gente comune. I chierici lavorano dietro le quinte per raggiungere i loro oscuri scopi. Non importa se sono necessari più tentativi, l'importante è che non sia ovvio chi vi sia dietro alle varie macchinazioni. È grazie a questi abili cospiratori che molta gente ingenua crede che Mask sia morto e la sua fede sia ridotta a poche manciate di culti isolati.

Di giorno in giorno, i chierici di Mask si occupano delle loro trame e di fornire supporto oppure ricevere pagamenti da singoli ladri e dai ladri affiliati a gilde. Ogni tempio ha una procedura riguardante i ladri non affiliati: alcuni li aiutano ma li denunciano comunque alla gilda locale, altri rifiutano di aiutarli e li denunciano, mentre altri ancora aiutano chi può pagare e non denunciano nessuno. I chierici di Mask cercano in tutti i modi di rimanere in segretezza, a volte venerando il loro dio in santuari sotterranei, posti in aree appartenenti a gilde locali di ladri. Nelle aree in cui si trova un'unica forte gilda, il tempio è in genere connesso alla sala principale dell'organizzazione attraverso corridoi sotterranei, o anche attraverso le fogne. Nelle grandi città, dove ci sono più gilde in competizione, il tempio è considerato da tutte terreno neutro. L'altare centrale della Divinità Mascherata è sempre un massiccio blocco di pietra coperto da un panno di velluto nero o di seta, oppure da un mosaico decorato con pietre preziose.

Durante le cerimonie, i chierici di Mask si vestono con tuniche e pantaloni multicolore. Le tuniche sono adornate da maniche rigonfie e polsini con decorazioni vistose, simboli di ricchezza. Tutto l'abito è poi coperto da un lungo mantello grigio con cappuccio che si può chiudere in modo da nascondere i vari colori. Sotto il cappuccio, una maschera grigia. Nelle aree in cui la fede di Mask non gode di buona reputazione, solo il mantello con cappuccio e la maschera sono indossati in segno del favore del dio. Nei templi, le maschere sono di velo nero e non nascondono l'identità di colui che la indossa; in pubblico queste maschere sono fatte in genere di lana nera pesante oppure di seta spessa, e coprono quasi tutta la faccia (eventuale barba compresa).

Storicamente, la chiesa di Mask è sempre stata organizzata come una grossa ragnatela con templi indipendenti, chierici indipendenti ma anche organizzazioni regionali. Sebbene questa struttura non sia in sostanza cambiata, le ultime vicende negative subite dalla fede hanno fatto sì che i chierici più importanti cominciassero a collaborare come chiesa unitaria. Il risultato è stato che molti segreti vengono adesso condivisi in modo che possano essere utilizzati per il vantaggio di tutta la chiesa. Questo nuovo corso d'azione ha, per il momento, bloccato la fuga di fedeli nei confronti della chiesa di Cyric.

Simbolo di Stephanie Pui-Mun Law

Mask

Ladro 20/Ombra danzante 10/Assassino 10
Esterno Medio (Malvagio)
Grado divino: 10
Dadi Vita: 20d6+140 (esterno) più 20d6+140 (Ldr) più 10d6+70 (Oda) più 10d6+70 (Ass) (820 pf)
Iniziativa: +24, sempre per primo (+20 Des, +4 Iniziativa Migliorata, Iniziativa Suprema)
Velocità: 18 m
CA: 72 (+20 Des, +10 divina, +23 naturale, +9 deviazione)
Attacchi: *Spada lunga affilata gelida della velocità+4* +57/+57/+52/+47/+42 mischia e *spada lunga affilata gelida della velocità+4* +57/+57/+52 mischia; o incantesimo +57 di contatto in mischia o +70 di contatto a distanza
Danni: *Spada lunga affilata gelida della velocità+4* 1d8+11 più 1d6 freddo/15-20 e *spada lunga affilata gelida della velocità+4* 1d8+7 più 1d6 freddo/15-20; o per incantesimo
Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Attacco mortale (CD 39), poteri di dominio, capacità divine primarie, attacco furtivo +18d6, capacità magiche
Qualità speciali: Colpo incapacitante, scurovisione 18 m, tiro difensivo, aura divina (300 m, CD 29), immunità divine, riduzione del danno 45/+4, eludere, resistenza al fuoco 30, reame divino (1,6 km Piano Esterno, 300 m Piano Materiale), nascondersi in piena vista, eludere migliorato, opportunismo, *spostamento planare* a volontà, comunicazione remota 16 km, illusione d'ombra, salto d'ombra (48 m al giorno), mente sfuggente, RI 42, evocare ombre (fino a 3, 6 DV ognuna), *teletrasporto senza errore* a volontà, trappole, schivare prodigioso (bonus Des alla CA, non può essere attaccato ai fianchi, +4 contro trappole), capire, parlare e leggere tutti i linguaggi e parlare direttamente a tutti gli esseri entro 16 km
Tiri salvezza: Temp +49, Rifl +62, Vol +49
Caratteristiche: For 24, Des 50, Cos 24, Int 29, Sag 24, Car 29
Abilità: Acrobazia +77, Artigianato (costruire trappole) +46, Artista della Fuga +68, Ascoltare +49, Camuffare +62, Cercare +52, Comunicazione Segreta +51, Conoscenze (religioni) +38, Decifrare Scritture +57, Diplomazia +42, Disattivare Congegni +39,

Equilibrio +77, Falsificare +49, Intimidire +43, Intrattenere +42, Leggere Labbra +59, Muoversi Silenziosamente +63, Nascondersi +73, Nuotare +37, Orientamento +47, Osservare +49, Percepire Inganni +57, Raccogliere Informazioni +59, Raggirare +62, Saltare +64, Scalare +37, Scassinare Serrature +47, Svuotare Tasche +44, Utilizzare Corde +73, Utilizzare Oggetti Magici +52, Valutare +42
Talenti: Afferrare Frecce, Ambidestria, Attacco Rapido, Attacco Turbinante, Colpo Senz'Armi Migliorato, Combattere alla Cieca, Combattere con Due Armi, Combattere con Due Armi Migliorato, Correre, Critico Migliorato (spada lunga), Deviare Frecce, Estrazione Rapida, Incantesimi in Combattimento, Iniziativa Migliorata, Maestria, Mobilità, Riflessi da Combattimento, Schivare, Sensi Acuti, Tiro Lontano, Tiro Preciso, Tiro Rapido, Tiro Ravvicinato

Immunità divine: Danno alle caratteristiche, risucchio delle caratteristiche, acido, freddo, effetti mortali, malattia, disintegrazione, elettricità, risucchio di energia, effetti di influenza mentale, paralisi, veleno, *sonno*, stordimento, trasmutazione, *imprigionamento, esilio*.

Capacità divine primarie: Alterare Forma, Alterare Taglia, Attacco Furtivo Divino, Avatar (fino a 5), Dominio Extra (Male), Esplosione Divina (12 volte al giorno, fino a 16 km, 19d12 danni), Iniziativa Suprema, Ladro Divino, Potere della Fortuna (fino a 10 creature al giorno, bonus di fortuna +10 o penalità di fortuna -10), Schivare Divino (probabilità di mancare 60%), Scudo Divino (10 volte al giorno, annulla 100 danni), Senso della Battaglia.

Poteri di dominio: Lancia gli incantesimi del male a livello dell'incantatore +1; 10 volte al giorno tira nuovamente un dado.

Capacità magiche: Malar utilizza queste capacità come un incantatore di 20° livello, eccetto per gli incantesimi del male, che utilizza come un incantatore di 21° livello. Le CD per i tiri salvezza sono pari a 29 + il livello dell'incantesimo. *Aiuto, anti-individuazione, armatura di oscurità, aura sacra, aura sacrilega, blasfemia, cambiare sembianze, cecità/sordità, cerchio magico contro il bene, confusione, creare non morti, dissacrare, dissolvi il bene, evoca mostri IX* (solo come incantesimo del male), *fermare il tempo, foschia occultante, fulmine oscuro, fuorviare, incubo, influenza sacrilega, invisibilità, libertà di movimento, luce nera, metamorfosi di un oggetto, miracolo, occhi indagatori, parola del potere accecare, parola del potere uccidere, protezione dagli elementi, protezione dal bene, riflettere incantesimo, schermo, scudo entropico, spezzare incantamento, visione falsa.*

Incantesimi da assassino al giorno: 5/4/4/3; CD base = 19 + il livello dell'incantesimo.

Proprietà: Mask impugna *Sussurro Nascosto* e *Lama d'Ombra,* due *spade lunghe+4* con le capacità speciali affilata, gelida e velocità. *Livello dell'incantatore:* 25°; *Peso:* 1,8 kg.

ALTRI POTERI DIVINI

In quanto divinità minore, Mask può prendere 10 su qualsiasi prova. Mask considera un 1 su un tiro per colpire o tiro salvezza normalmente e non come un fallimento automatico. È immortale.

Sensi: Mask può vedere (con la visione normale come con la scurovisione), sentire, toccare e odorare a una distanza di 16 chilometri. Come azione standard, può percepire qualsiasi cosa in un raggio di 16 chilometri dalla presenza di suoi seguaci, luoghi sacri, oggetti o uno qualsiasi dei luoghi in cui il suo nome o uno dei suoi titoli sia stato pronunciato nell'ultima ora. Può estendere i suoi sensi in massimo cinque luoghi alla volta. Può bloccare i poteri sensoriali delle divinità del suo grado o inferiori in massimo due luoghi remoti alla volta per 10 ore.

Sensi dell'area di influenza: Mask percepisce qualsiasi furto o assassinio, fintantoché l'evento in questione influenzi almeno cinquecento persone. Egli è cosciente in modo simile di maneggi clandestini che avvengano in luoghi coperti dall'ombra se l'evento è di pari magnitudine.

Azioni automatiche: Mask può utilizzare qualsiasi abilità di classe per i ladri come azione gratuita se la CD dell'azione è 20 o minore. Mask non può compiere nulla come azione gratuita se si tratta di un'azione di movimento o parte di un'azione di movimento. Può compiere fino a cinque di queste azioni gratuite ogni round.

Creare oggetti magici: Mask può creare qualsiasi oggetto magico che faciliti il furto o l'inganno, come un *cappello del camuffamento* o una *campana dell'apertura,* così come qualsiasi oggetto magico legato alle ombre, fintantoché il prezzo di mercato dell'oggetto non eccede le 30.000 mo.

Avatar

Il tipico avatar di Mask appare come un umano di media statura con indosso un'armatura leggera di cuoio grigio, con una maschera nera macchiata di rosso sul viso, e un mantello nero. Sebbene molti saggi ritengano che questa sia la sua vera forma o per lo meno quella da lui prescelta, appare a volte anche come una giovane donna con voce suadente dalla pelle bianchissima, due occhi splendenti e capelli neri che le arrivano alle caviglie. In questa forma, Mask cammina a piedi nudi e avvolto da un'oscurità simile a quella delle tenebre. In pubblico, la forma di Mask è in continuo mutamento: umano, halfling o gnomo; maschio o femmina; di qualsiasi età, stazza e forza fisica. Molte leggende note tra i viaggiatori dei piani e i chierici di Mask raccontano di incontri fortuiti con la divinità. Non sono mai sicuri di aver incontrato proprio Mask oppure il nano Burlstone Ironfist, come sosteneva di chiamarsi. Qualunque sia la sua forma, il passo e i movimenti di Mask non producono alcun suono e non lasciano segni.

Prima della grande disfatta procurata dal *Cyrinishad,* uno degli avatar di Mask aveva assunto la forma della spada rosso sangue *flagello degli dei,* che venne ucciso quando Cyric spezzò la spada. Mask non ha più fatto uso, da allora, di avatar simili. Si dice che la divinità possieda una grazia e una destrezza senza pari. Può facilmente scansare armi gettate contro di lui, saltare baratri per entrare da minuscole finestre o afferrare piccole sporgenze ed eseguire nel frattempo varie azioni complicate mentre volteggia in aria. Il Signore delle Ombre è circospetto, quasi paranoico (sempre nell'atto di spiare i nemici ma anche gli amici) e sembra non perdere mai il controllo. Parla sempre in maniera molto pacata e pare quasi sardonico; un umorismo pungente sembra sempre nascondersi dietro ogni sua frase.

Mask

Avatar di Mask: Come Mask tranne per grado divino 5; Iniz +24; CA 62 (contatto 44, colto alla sprovvista 62); Att +65/+65/+60/+55/+50 mischia (1d8+11/15-20, *spada lunga affilata gelida della velocità+4*) e +65/+65/+60 mischia (1d8+7/15-20, *spada lunga affilata gelida della velocità+4*), o incantesimo +52 contatto in mischia o +65 contatto a distanza; QS Aura divina (15 m, CD 24), riduzione del danno 40/+4, resistenza al fuoco 25, RI 37; TS Temp +44, Rifl +57, Vol +44; tutti i modificatori di abilità ridotti di 5.

Capacità divine primarie: Alterare Forma, Alterare Taglia, Attacco Furtivo Divino, Ladro Divino, Potere della Fortuna (fino a 5 creature al giorno, bonus di fortuna +5 o penalità di fortuna -5), Scudo Divino (10 volte al giorno, annulla 50 danni).

Capacità magiche: 15° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 24 + il livello dell'incantesimo. Senza la capacità divina primaria Dominio Extra, l'avatar di Mask perde l'accesso al dominio del Male, il potere di dominio associato e le capacità magiche *aura sacrilega, blasfemia, cerchio magico contro il bene, creare non morti, dissacrare, dissolvi il bene, evoca mostri IX* (solo come incantesimo del male), *influenza sacrilega, protezione dal bene.*

Illustrazione di Brom

Mielikki

Nostra Signora della Foresta, la Regina della Foresta
Divinità Intermedia

Simbolo:	Un unicorno dagli occhi azzurri e dal corno dorato con lo sguardo rivolto a sinistra
Piano di residenza:	Casa della Natura
Allineamento:	Neutrale buono
Area di influenza:	Foreste, creature della foresta, ranger, driadi, autunno
Seguaci:	Druidi, creature fatate, forestali, ranger
Allineamento dei chierici:	CB, LB, NB
Domini:	Animale, Bene, Vegetale, Viaggio
Arma preferita:	"La Lama del Corno" (scimitarra)

Mielikki è una divinità allegra, sempre pronta a sorridere e molto sicura di sé. È incredibilmente fedele e protettiva nei confronti di quelli che chiama amici, ma non è impresa facile essere inclusi da lei in questo gruppo. Sebbene sia conscia che la morte è parte del ciclo vitale, non ha il cuore duro come Silvanus e spesso cura le ferite di una creatura poiché ne soffre in prima persona. Mielikki appare come una donna di robusta costituzione dai capelli color ruggine, occhi castani, in ottima forma fisica e aggraziata, abbigliata con un'armatura di cuoio di tenuo color verde e marrone.

La chiesa di Mielikki è molto rispettata nelle aree selvagge, nelle quali spesso solo i ranger fanno da scudo contro i pericoli della frontiera. A torto o a ragione, la maggior parte della gente vede il suo clericato come molto più disposto a cercare un giusto bilanciamento tra l'insediamento e la preservazione di aree naturali rispetto ai seguaci di Silvanus o agli elfi, che da tempo immemorabile esplorano le foreste. Inoltre, la sua chiesa è vista come necessaria per contrastare la barbarie bestiale dei seguaci del Signore delle Bestie.

Chierici, druidi e ranger incantatori di Mielikki pregano per gli incantesimi alla mattina o alla sera, ma devono osservare entrambe. Ascoltano e comprendono i sussurri dei boschi dopo un periodo di meditazione e di estesa introspezione.

Una volta al mese, ogni chierico o druido deve intonare la Canzone degli Alberi, un rituale che richiama una driade o un treant, e quindi servire la creatura in piccole obbligazioni per tutta la giornata. I rituali più importanti della chiesa, chiamati le Quattro Feste, ricorrono agli equinozi e ai solstizi. Questi rituali celebrano il lato sensuale dell'esistenza, lodando con canti la Signora nelle profondità della foresta ovunque sia possibile. Le celebrazioni nelle notti di Pratoverde e Mezzestate sono simili a quelle delle Quattro Feste, ma includono anche rituali di semina e la Cavalcata Selvaggia, durante la quale interi branchi di unicorni si riuniscono e permettono ai fedeli di cavalcarli senza sella per la foresta. Negli anni in cui Scudiuniti segue Mezzestate, la Cavalcata può proseguire pure per il giorno e la notte successivi, se si vuole. Quasi tutti i chierici di Mielikki diventano multiclasse come ranger o (in misura minore) come druidi. I suoi druidi possono fare uso di armature e armi consentite ai ranger senza venir meno a nessuno dei loro sacri giuramenti.

Storia/relazioni: Mielikki è figlia di Silvanus e sorella di Eldath. Gwaeron Windstrom e Shiallia la servono e Lurue l'Unicorno è la sua cavalcatura quando entra in battaglia. Mielikki ha rapporti amichevoli con Shaundakul e Lathander, e si oppone alle divinità malvagie, in particolare Malar, Talos e Talona.

Dogma: Gli esseri intelligenti possono vivere in armonia con la natura selvaggia senza che ciò richieda la distruzione dell'una o dell'altra parte. Abbraccia la natura selvaggia e non temerla, perché la vita selvaggia è una buona vita. Mantieni l'Equilibrio e apprendi le vie più nascoste della vita, ma dai importanza alla natura positiva e trascendentale della vita selvaggia. Non permettere che gli alberi vengano tagliati senza necessità o che le foreste vengano bruciate. Vivi nella foresta e sii una parte di essa, senza vivere in perenne lotta contro di essa. Proteggi la vita della foresta, difendi gli alberi, pianta un albero nuovo dove ne è morto uno e lavora per ripristinare l'armonia naturale che spesso viene distrutta da chi usa il fuoco e dai tagliaboschi. Vivi come una cosa sola con il bosco, insegna agli altri a farlo e punisci chi dà la caccia agli animali per divertimento o chi tratta le creature selvagge in modo crudele.

Clero e templi: I chierici e i druidi di Mielikki sono orientati verso la protezione della natura (in particolare le foreste) dalle forze del male e dall'ignoranza. Spesso vagano tra le piccole comunità che abitano vicino ai margini delle foreste, incoraggiando gli abitanti a prendersi cura e ad occuparsi degli alberi e della vita che scorre sotto i rami frondosi. Tentano di impedire ulteriori abusi da parte della civiltà nei confronti delle rimanenti grandi foreste, insegnando come sia possibile l'agricoltura al loro interno senza per questo danneggiarle. Quando vengono chiamati, difendono gli alberi anche con la forza delle armi, se necessario. I ranger di questa fede proteggono e aiutano i clericati di Eldath e Silvanus, e aiutano gli Arpisti a difendere, rinnovare e anche a far crescere le zone forestali e la vita nella foresta. Si oppongono a coloro che fanno uso di fuoco magico (in genere i Maghi Rossi), e incoraggiano sia gli abitanti delle città che della campagna a vedere le zone boschive come piacevoli rifugi dove rivitalizzarsi e apprezzare la bellezza della natura e a non temere né combattere i suoi aspetti più selvaggi.

I membri della chiesa di Mielikki si trovano ovunque e raramente si uniscono in grandi gruppi per molto tempo. C'è anche qualche tempio in onore della Regina della Foresta; la maggior parte delle cerimonie si svolge nelle radure o in piccoli templi. Nei templi di solito si trova un boschetto di arbusti, a meno che il tempio non sia addirittura costruito all'interno di un bosco. La maggior parte ha almeno una quercia che funge sia da tempio che da casa per una driade. Le piccole creature della foresta sono sempre le benvenute in questi luoghi di venerazione e molte vivono al loro interno tutto l'anno.

L'abbigliamento cerimoniale di Mielikki consiste di pantaloni, stivali marroni, una mantellina (intessuta dalle driadi con la seta dei ragni e tinta con coloranti naturali) e un tabarro con lunghe maniche in inverno e senza maniche d'estate. Le mantelline coprono le armature (in genere cotte di maglia) durante l'estate. I colori variano al cambio di stagione, con ogni stagione che ha un colore base e un tono appropriato. L'inverno è bianco con toni verdi, la primavera verde con toni gialli, l'estate gialla con toni rossi, l'autunno rosso con accenti bianchi. La testa d'unicorno di Mielikki, intagliata dall'avorio o dall'osso, oppure ricavata da fili d'argento, va sempre portata sul cuore.

In maniera molto simile agli Arpisti, la chiesa di Mielikki non ha una vera e propria gerarchia ma viene guidata dal membro più anziano del clero. I chierici, i druidi e i ranger più anziani raccolgono intorno a loro una rete di alleati con i quali condividono informazioni e si muovono all'unisono per raggiungere i risultati propiziati dalla chiesa. Negli ultimi anni la chiesa si è suddivisa in tre branche: i Cuordilegno (driadi e treant), gli Arti della Foresta (chierici e druidi) e gli Aghi (ranger). Mielikki ha decretato questa divisione in modo da garantire la continua vitalità della fede e preservare gli antichi costumi della foresta.

Simbolo di Stephanie Pui-Mun Law

Mielikki

Ranger 20/Druida 20
Esterno Medio (Buono)
Grado divino: 13
Dadi Vita: 20d8+140 (esterno) più 20d10+140 (Rgr) più 20d8+140 (Drd) (940 pf)
Iniziativa: +19, sempre per prima (+15 Des, +4 Iniziativa Migliorata, Iniziativa Suprema)
Velocità: 18 m
CA: 73 (+15 Des, +13 divina, +26 naturale, +9 deviazione)
Attacchi: *Scimitarra affilata incalzare rafforzato sacra della velocità+5* +63/+58/+53/+48 mischia e *scimitarra affilata incalzare rafforzato sacra della velocità+5* +63/+58; o *arco potente lungo composito della velocità+5* (bonus di For +8) con *frecce+5* +79/+79/+74/+69/+64 a distanza; o incantesimo +61 di contatto in mischia o +68 di contatto a distanza
Danni: *Scimitarra affilata incalzare rafforzato sacra della velocità+5* 1d6+13/15-20 e *scimitarra affilata incalzare rafforzato sacra della velocità+5* 1d6+9/15-20; o *arco potente lungo composito della velocità+5* (bonus di For +8) con *frecce+5* 1d8+18/x3; o per incantesimo

Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Poteri di dominio, capacità divine primarie, capacità magiche
Qualità speciali: Mille volti, compagno animale (fino a 20 DV), aura divina (390 m, CD 32), immunità divine, riduzione del danno 48/+4, nemico prescelto (non morti +5, mutaforma +4, draghi +3, giganti +2, bestie +1), resistenza al fuoco 33, reame divino (16 km Piano Esterno, 390 m Piano Materiale), senso della natura, *spostamento planare* a volontà, comunicazione remota 20,8 km, resistenza al richiamo della natura, lancio spontaneo di incantesimi divini, RI 45, *teletrasporto senza errore* a volontà, corpo senza tempo, passo senza tracce, capire, parlare e leggere tutti i linguaggi e parlare direttamente a tutti gli esseri entro 20,8 km, immunità ai veleni, *forma selvatica* (Minuscola, Piccola, Media, Grande, Enorme o animale crudele 5 volte al giorno, elementale 3 volte al giorno), andatura nel bosco
Tiri salvezza: Temp +52, Rifl +60, Vol +60
Caratteristiche: For 26, Des 40, Cos 24, Int 24, Sag 40, Car 29
Abilità*: Addestrare Animali +85, Artigianato (costruire archi) +66, Cavalcare (cavallo) +70, Cercare +54, Concentrazione +64, Conoscenza delle Terre Selvagge +114, Conoscenze (natura) +83, Conoscenze (religioni) +41, Diplomazia +39, Empatia Animale +65, Guarire +72, Nascondersi +62, Nuotare +67, Orientamento +74, Osservare +62, Saltare +57, Scalare +57, Utilizzare Corde +62 *Ottiene sempre un 20 alle prove
Talenti: Arma Focalizzata (arco lungo composito), Arma Focalizzata (scimitarra), Attacco Rapido, Attacco Turbinante, Combattere alla Cieca, Combattere con Due Armi, Combattere con Due Armi Migliorato, Creare Armi e Armature, Creare Oggetti Meravigliosi, Creare Portale, Critico Migliorato (scimitarra), Incantesimi in Combattimento, Iniziativa Migliorata, Iscrivere Rune, Maestria, Mobilità, Riflessi da Combattimento, Schivare, Seguire Tracce, Tiro Lontano, Tiro in Movimento, Tiro Ravvicinato

Illustrazione di Mike Sass

Mielikki

Immunità divine: Danno alle caratteristiche, risucchio delle caratteristiche, acido, freddo, effetti mortali, malattia, disintegrazione, elettricità, risucchio di energia, effetti di influenza mentale, paralisi, veleno, *sonno*, stordimento, trasmutazione, *imprigionamento, esilio.*

Capacità divine primarie: Abilità Focalizzata Divina (Conoscenza delle Terre Selvagge), Alterare Taglia, Arciere Divino 39 m, Avatar (fino a 10), Comandare Vegetali raggio 20,8 km, Crescita di Creature (animali, fino a 13 creature al giorno), Dominio Extra (Viaggio), Esplosione Divina (12 volte al giorno, fino a 20,8 km, 22d12 danni), Iniziativa Suprema, Mente della Bestia (*risveglio* [fino a 13 creature al giorno] o *addormentare* [Temp CD 32]), Parlare con le Creature (animali), Potere della Natura (raggio di 20,8 km, durata concentrazione + fino a 13 minuti), Ranger Divino, Richiamare Creature (fino a 13 unicorni al servizio simultaneamente, ognuno con un massimo di 13 DV), Scudo Divino (10 volte al giorno, annulla 130 danni), Traslazione (fino a 13 creature al giorno).

Poteri di dominio: 13 volte al giorno utilizza *amicizia con gli animali*; lancia gli incantesimi del bene a livello dell'incantatore +1; 13 volte al giorno intimorire o comandare creature vegetali; 13 round al giorno *libertà di movimento.*

Capacità magiche: Mielikki utilizza queste capacità come un incantatore di 23° livello, eccetto per gli incantesimi del bene, che utilizza come un incantatore di 24° livello. Le CD per i tiri salvezza sono pari a 32 + il livello dell'incantesimo. *Aiuto, aura sacra, barriera di lame, blocca animali, calmare animali, cerchio magico contro il male, comandare vegetali, comunione con la natura, controllare vegetali, crescita vegetale, cumulo strisciante, dissolvi il male, dominare animali, evoca mostri IX* (solo come incantesimo del bene), *forme animali, guscio anti-vita, intralciare, localizza oggetto, muro di spine, parola sacra, pelle coriacea, piaga strisciante, porta dimensionale, porta in fase, proiezione astrale, protezione dal male, punizione sacra, respingere legno, respingere parassiti, ritirata rapida, scopri il percorso, teletrasporto senza errore, trasforma bastone, trasformazione, volare.*

Incantesimi da druido al giorno: 6/9/9/9/8/8/7/7/6/6; CD base = 25 + il livello dell'incantesimo.

Incantesimi da ranger al giorno: 7/7/7/6; CD base = 25 + il livello dell'incantesimo.

Proprietà: Mielikki impugna due scimitarre, entrambe chiamate *Lama del Corno*. Ognuna è una *scimitarra+5* con le proprietà speciali affilata, difensiva, incalzare rafforzato e sacra.

Livello dell'incantatore: 25°; *Peso:* 1,8 kg.

Mielikki usa pure *Canto del Cervo*, un *arco potente* (bonus di For +8) *lungo composito+5* con la capacità speciale velocità.

ALTRI POTERI DIVINI

In quanto divinità intermedia, Mielikki ottiene automaticamente un risultato di 20 su qualsiasi prova. Mielikki considera un 1 su un tiro per colpire o tiro salvezza normalmente e non come un fallimento automatico. È immortale.

Sensi: Mielikki può vedere, sentire, toccare e odorare a una distanza di 20,8 chilometri. Come azione standard, può percepire qualsiasi cosa in un raggio di 20,8 chilometri dalla presenza di suoi seguaci, luoghi sacri, oggetti o uno qualsiasi dei luoghi in cui il suo nome o uno dei suoi titoli sia stato pronunciato nell'ultima ora. Può estendere i suoi sensi in massimo dieci luoghi alla volta. Può bloccare i poteri sensoriali delle divinità del suo grado o inferiori in massimo due luoghi remoti alla volta per 13 ore.

Sensi dell'area di influenza: Mielikki percepisce qualsiasi evento che avvenga entro una foresta di Faerûn nell'istante in cui avviene e ne conserva la sensazione per tredici decadi dopo che è successo. Ella è cosciente in modo simile di qualsiasi atto che rovini o che minacci di rovinare una foresta.

Azioni automatiche: Mielikki può utilizzare Ascoltare, Cercare, Conoscenza delle Terre Selvagge, Conoscenze (natura), Empatia Animale, Nascondersi od Osservare come azione gratuita se la CD dell'azione è 25 o minore. Mielikki non può compiere nulla come azione gratuita se si tratta di un'azione di movimento o parte di un'azione di movimento. Può compiere fino a dieci di queste azioni gratuite ogni round.

Creare oggetti magici: Mielikki può creare qualsiasi oggetto magico composto almeno in parte di materiali naturali, così come qualsiasi arma e armatura, fintantoché il prezzo di mercato dell'oggetto non eccede le 200.000 mo.

Avatar

Mielikki cammina sempre nell'aria. I suoi piedi non fanno mai rumore e non toccano mai il suolo, di conseguenza non lasciano mai tracce. In genere preferisce apparire come la Ranger Suprema: una donna alta, robusta ma ben proporzionata, che si muove con eccezionale grazia e

abbigliata dall'armatura di cuoio tipicamente usata da molti ranger. Le sue vesti sono tinte di verde e marrone, i suoi capelli color ruggine le ricadono liberi sulle spalle e giù lungo la schiena, e i suoi occhi sono due grandi polle color castano scuro. Mielikki può anche scegliere di apparire come la Regina della Foresta, una giovane fanciulla con capelli costituiti da foglie e muschio dorato. In questa forma, cammina nell'aria con indosso un semplice abito verde e giallo, ed è circondata da piccoli uccelli canori. La voce di Mielikki è paragonabile a un canto baritonale in qualsiasi forma scelga di presentarsi. Un tempo si presentava a volte con le corna di un cervo sulla fronte o le faceva crescere lentamente mentre i mortali la osservavano (ma da quando Beshaba incominciò a utilizzare corna nere come suo simbolo Mielikki ha smesso di portare le sue). La Signora della Foresta a volte cavalca Lurue (o la sua avatar) in battaglia.

Avatar di Mielikki: Come Mielikki tranne per grado divino 6; CA 59 (contatto 40, colto alla sprovvista 44); Att +56/+51/+46/+41 mischia (1d6+13/15-20, *scimitarra affilata incalzare rafforzato sacra della velocità+5*) e +56/+51 mischia (1d6+9/15-20, *scimitarra affilata incalzare rafforzato sacra della velocità+5*), o +72/+72/+67/+62/+57 a distanza (1d8+18/x3, *arco potente lungo composito della velocità+5* [bonus di For +8] con *frecce+5*), o incantesimo +54 contatto in mischia o +61 contatto a distanza; QS Aura divina (180 m, CD 25), riduzione del danno 41/+4, resistenza al fuoco 26, RI 38; TS Temp +45, Rifl +53, Vol +73; Conoscenza delle Terre Selvagge +100; tutti gli altri modificatori di abilità ridotti di 7.

Capacità divine primarie: Abilità Focalizzata Divina (Conoscenza delle Terre Selvagge), Alterare Taglia, Arciere Divino 18 m, Comandare Vegetali raggio 9,6 km, Dominio Extra (Viaggio), Parlare con le Creature (animali), Richiamare Creature (fino a 6 unicorni al servizio simultaneamente, ognuno con un massimo di 6 DV), Scudo Divino (10 volte al giorno, annulla 60 danni).

Capacità magiche: 16° livello dell'incantatore, o 17° per gli incantesimi del bene; tiro salvezza CD 25 + il livello dell'incantesimo.

Mystra

La Signora dei Misteri, la Madre di Tutta la Magia

Divinità Maggiore

Simbolo:	Un cerchio di sette stelle blu e bianche attorno ad una nebbia rossa che scaturisce dal centro
Piano di residenza:	Cuore del Dweomer
Allineamento:	Neutrale buono
Area di influenza:	Magia, incantesimi, la Trama
Fedeli:	Elfi, mezzelfi, incantatrix, viandanti mistici, stregoni, danzatori magici, canalizzatori del fuoco magico, maghi
Allineamento dei chierici:	CB, LM, LB, LN, NB
Domini:	Bene, Conoscenza, Illusioni, Incantesimi, Magia, Rune
Arma preferita:	Sette stelle roteanti (shuriken)

Mystra si occupa e protegge la Trama, della quale è l'incarnazione. La Trama è il mezzo conduttore attraverso il quale gli incantatori mortali e gli artigiani magici possono servirsi senza timore dell'energia magica allo stato puro. Mystra è anche la divinità delle possibilità che la magia porta con sé, rendendola quindi uno degli esseri più potenti collegati a Toril. Sebbene preferisca l'etica del bene, in quanto divinità della magia ha imparato che deve assicurarsi che l'Equilibrio venga mantenuto. Quantunque possa impedire la creazione di oggetti magici e nuovi incantesimi che siano opposti alla sua filosofia, raramente utilizza questo suo potere a meno che non sia la Trama stessa o la magia in generale ad essere minacciate. Mystra appare come una bellissima donna umana con lunghi e folti capelli di colore nero e pelle luminosa.

La chiesa di Mystra è molto potente in tutto il Faerûn e comprende molti aderenti tra la popolazione. Se un numero maggiore di maghi e stregoni fossero fedeli devoti della Signora dei Misteri, la fede diventerebbe sicuramente la più importante di tutto il Faerûn. I seguaci di Mystra hanno perduto molta della loro precedente influenza dal Periodo dei Disordini, quando la magia divenne incontrollabile e causò immani distruzioni. Le azioni della divinità, nel corso degli ultimi dieci anni, hanno portato molti fedeli, maghi e stregoni malvagi in particolare, nelle braccia di Shar.

I chierici di Mystra scelgono, una volta per tutte, un momento del giorno o della notte per pregare per gli incantesimi. Celebrano il 15° giorno di Marpenoth, l'anniversario dell'ascensione della Mystra mortale allo status divino, ma a parte questa data seguono pochi altri rituali secondo il calendario, preferendo ognuno trovare una propria forma di devozione. Per alcuni incantatori devoti, essa non va oltre una preghiera di ringraziamento mormorata dopo ogni incantesimo lanciato, insieme a qualche considerazione sulle conseguenze morali del suo utilizzo. Due cerimonie di grande significato personale sono il Volo tra le Stelle e il Fuoco Incantato. Il primo verte attorno a un incantesimo di *volare* che permette di volare nel cielo finché le stelle sono presenti nella volta celeste. È anche utilizzato come rito di iniziazione quando nuovi chierici entrano nell'ordine, o come cerimonia nuziale quando entrambi gli sposi sono fedeli di Mystra. Durante la cerimonia del Fuoco Incantato una grande energia magica viene estratta dal corpo dei partecipanti, fuoriuscendo sotto forma di fuoco dal colore bluastro, di natura purificante e rinnovante. L'Inno alla Signora è un rituale solenne eseguito per lo più durante i funerali. Mentre il clero vivente intona un canto di commemorazione, vengono evocate immagini di maghi e chierici di Mystra morti; spesso Mystra interviene inviando le sue immagini di guida. I chierici di Mystra spesso diventano multiclasse come devoti arcani, custodi del dweomer, stregoni o maghi.

Storia/relazioni: Mystra è la terza divinità ad occupare la posizione di Signora dei Misteri e di Madre di Tutta la Magia da quando Netheril viveva la sua stagione di splendore. La prima fu Mystryl, che si sacrificò per salvare la Trama dall'arroganza dell'arcimago Netherese Karsus. La seconda Signora dei Misteri fu la prima a creare gli Eletti di Mystra, tra cui Elminster, Khelben e le Sette Sorelle. Fu Helm ad ucciderla, durante il Periodo dei Disordini, mentre ella tentava di far ritorno ai piani. Alla fine della Crisi degli Avatar, una maga mortale di nome Mezzanotte, una volta ascesa allo status divino, assunse il nome della divinità precedente. Come per Cyric e Kelemvor, occorse un po' di tempo prima che Mystra si adeguasse al suo ruolo di divinità. Per dieci anni lottò contro il suo antico nemico Cyric in più occasioni, e per un periodo di tempo limitato impedì l'utilizzo della magia sia da parte delle divinità che da parte dei mortali. Tuttavia, da allora sembra che abbia imparato a utilizzare meglio il suo ruolo di guardiana dell'Equilibrio e arbitro imparziale della Trama.

Consigliere consuetudinario di Mystra è Azuth, sebbene il Signore degli Incantesimi sia meno vicino all'attuale Signora dei Misteri rispetto alla precedente. Savras e Velsharoon sono servitori di Azuth e indirettamente rispondono anche a Mystra. La Madre di Tutta la Magia mantiene stretti legami con le varie divinità della conoscenza, tra cui Oghma, Deneir e Milil, e le divinità della magia di altri pantheon, tra cui Corellon Larethian, Isis e Thoth. Sebbene ancora oggi disprezzi con tutte le sue forze Cyric e veda il ritorno di Bane con odio feroce, la nemica numero uno di Mystra rimane Shar. Quest'ultima aveva creato molto tempo addietro la Trama d'Ombra in risposta alla creazione da parte di Selûne di Mystryl e della Trama stessa (e nella creazione di quest'ultima Shar ebbe comunque un ruolo, seppur involontario). Mystra vede ogni mossa di Shar come una minaccia alla propria area di influenza e come un grande pericolo all'integrità della Trama, ed è per questo che i suoi legami con Selûne sono forti e in continua crescita. È obiettivo di Mystra accogliere nella sua area di influenza la Trama d'Ombra, anche se ciò dovesse significare sacrificare le sue ultime vestigia di umanità che possiede e la sua bontà, al fine di assorbire una parte maggiore dell'oscurità di Shar.

Dogma: Ama la magia in quanto tale. Non trattarla come un'arma per forgiare il mondo come lo desideri. La vera saggezza sta nel sapere quando non usare la magia. Cerca di usare la magia sempre di meno man mano che i tuoi poteri si sviluppano, perché spesso la minaccia o la promessa del suo utilizzo si rivelano più efficaci della magia stessa.

Simbolo di Stephanie Pui-Mun Law

La Magia è l'Arte, il Dono della tua Signora, e coloro che la padroneggiano sono privilegiati rispetto a tutti gli altri. Tieni presente questa verità ma comportati comunque in modo umile. Usa la magia con abilità ed efficienza, e non in modo sconsiderato e avventato. Cerca sempre di apprendere e creare nuove magie.

Clero e templi: Il clero di Mystra lavora duramente per conservare tutta la conoscenza magica, per fare in modo che la magia possa fiorire nel futuro, qualsiasi cosa accada alle razze pensanti del Faerûn o alle potenze dei piani. Si occupano di librerie segrete, casseforti private, laboratori di ricerca ben protetti e piccoli nascondigli. I chierici di Mystra sono anche alla ricerca di individui che sappiano utilizzare con sapienza la magia, e che tengano d'occhio il potere e il comportamento di individui che potrebbero diventare incantatori importanti un domani. Il clero ricerca attivamente fonti di magia antica, spesso in tombe, rovine pericolose e pure presso i lich. Considerano molto più importante conoscere la locazione esatta di artefatti e di oggetti magici che non possederli, ma ovunque sia possibile, lottano con i malvagi per acquisirne il controllo, ma anche con gli irresponsabili e i folli. Sebbene alcuni chierici di Mystra seguano gli insegnamenti dell'antica incarnazione della divinità, di allineamento legale neutrale, la maggior parte ha mutato allineamento per essere più in sintonia con l'attuale incarnazione della divinità oppure hanno abbandonato del tutto la fede. È richiesto a tutti i membri del clero di Mystra di creare le proprie magie (sia che si tratti di incantesimi o oggetti magici) all'ottenimento dell'esperienza necessaria. In questa maniera lo studio della magia rimane un'attività stimolante e sempre in crescita, e la magia è vista non solo come un mezzo molto utile per i potenti e per gli ingegneri per dominare il Faerûn, ma rimane un qualcosa che desta meraviglia.

I templi di Mystra possono essere di qualunque grandezza e di qualsiasi stile architettonico; alcuni santuari sono caverne naturali o grotte. Si tratta sempre di opere d'arte viventi, o meglio, d'Arte: innalzate con la magia e avvolte da numerosi incantesimi. La maggior parte possiede una ricca collezione di oggetti magici, molti dei quali più che di natura pratica sono oggetti esoterici. Molti possiedono un cortile centrale all'aperto nel quale si tengono le celebrazioni religiose giornaliere, e dal quale si possono vedere le stelle di notte o una loro rappresentazione magica. Altre stanze più piccole ospitano biblioteche contenenti tomi sulla magia, oppure sono utilizzate come officine e laboratori per sperimentazioni nell'Arte. I siti dedicati a Mystra sono incantati con la Trama, di modo che la potenza degli incantesimi lanciati all'interno di essi sia potenziata. Qualsiasi incantesimo lanciato da uno dei suoi chierici all'interno di un luogo dedicato è come se fosse potenziato tramite un talento di metamagia senza che sia necessario spendere uno slot incantesimo superiore; il beneficio termina qualora il chierico lasci il luogo dedicato.

Gli abiti cerimoniali dei chierici di Mystra consistono in semplici vesti blu, a volte con decorazioni bianche, accentuate da un mantello blu scuro nelle regioni più fredde. Un qualche tipo di copricapo blu è richiesto, sia che si tratti di una semplice calotta per gli ordini di studiosi del Costa della Spada Settentrionale, o di elaborati cappelli ed elmi di larga fattura nelle terre del sud.

Il simbolo di Mystra era una stella blu-bianca prima del Periodo dei Disordini, ma sia questo vecchio simbolo che quello nuovo vengono utilizzati. I chierici odierni sono molto tolleranti nei confronti del vecchio credo di Mystra, dal momento che sono convinti che il progresso giunga solo con il conoscere e comprendere il passato. Lasciano che vecchi simboli religiosi rimangano in uso ma ogni nuovo simbolo sacro che viene creato utilizza sempre quello della nuova divinità.

Tutti gli usufruitori di magia e i cercatori di conoscenze arcane sono i benvenuti nel clero di Mystra. La gerarchia della fede di Mystra è variegata ed estesa, divisa in ordini che si basano su una qualche forma di energia magica. Le relazioni tra gli ordini e i vari sottogruppi sono in genere ottime. Sia gli incantatori divini che quelli arcani occupano vari gradi senza contare il loro livello o la loro origine. Regola generale della fede di Mystra è che il talento e l'abilità sono molto più importanti del rango sociale o di azioni entrate nella leggenda.

La chiesa sostiene anche un'organizzazione di paladini, un piccolo ordine di ranger e un collegio di bardi. I Cavalieri del Fuoco Mistico spesso accompagnano membri del clero in missioni dedicate al riscoprimento di antiche conoscenze magiche. Questi paladini fungono anche da ufficiali in comando per un piccolo gruppo di forze armate che proteggono i templi maggiori dedicati a Mystra e i suoi uffici. I ranger, conosciuti come l'Ordine della Stella Cadente, agiscono come esploratori ad ampio raggio e spie per la chiesa. Si occupano anche delle minacce contro il naturale svolgersi delle cose, come l'evocazione di demoni in libertà o la nascita di creature per mezzo di esperimenti arcani condotti in maniera irresponsabile. I bardi dei Figli della Piuma Stellata spesso si occupano di raccogliere informazioni e voci per la chiesa o spendono molto tempo nelle biblioteche alla ricerca di conoscenze magiche e alla loro preservazione per i posteri. Alcuni membri della Piuma Stellata sono Arpisti.

Illustrazione di Mark Evans

EVANS 01

Mystra

Mystra

Maga 20/Maestra del sapere 10/Arcimaga 5/ Chierica 20

Esterno Medio (Buono)

Grado divino: 18

Dadi Vita: 20d4+140 (Mag) più 10d4+70 (Mas) più 5d4+35 (Acm) più 20d8+140 (Chr) (685 pf)

Iniziativa: +9

Velocità: 18 m

CA: 78 (+9 Des, +18 divina, +31 naturale, +10 deviazione)

Attacchi*: *Shuriken accumula incantesimi affilato distanza folgorante ritornante*+5 +56 distanza; o incantesimo +53 di contatto in mischia o +55 di contatto a distanza *Ottiene sempre un 20 al tiro per colpire; lanciare il dado per verificare se si tratta di un colpo critico

Danni*: *Shuriken accumula incantesimi affilato distanza folgorante ritornante*+5 13 più 1d6 elettricità/19-20; o per incantesimo *Infligge sempre il danno massimo (shuriken 13 danni più 6 danni da elettricità)

Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Fuoco arcano (180 m, 5d6 + 1d6 per livello dell'incantesimo), poteri di dominio, capacità divine primarie, capacità magiche, scacciare non morti 13 volte al giorno

Qualità speciali: Conoscenza pratica, portata arcana, linguaggi bonus (2), aura divina (28,8 km, CD 38), immunità divine, riduzione del danno 53/+4, famiglio (gatti), resistenza al fuoco 58, reame divino (160 km Piano Esterno, 540 m Piano Materiale), sapienza superiore, padronanza istantanea (falsificare), sapienza +72, sapienza della vera resistenza, maestro di controincantesimi, maestro degli elementi, maestro delle forme, scoperta arcana ulteriore, scoperta arcana, *spostamento planare* a volontà, comunicazione remota 28,8 km, lancio spontaneo di incantesimi divini, RI 70, *teletrasporto senza errore* a volontà, vera sapienza, capire, parlare e leggere tutti i linguaggi e parlare direttamente a tutti gli esseri entro 28,8 km

Tiri salvezza*: Temp +49, Rifl +50, Vol +62 *Ottiene sempre un 20 ai tiri salvezza

Caratteristiche: For 24, Des 28, Cos 24, Int 45, Sag 40, Car 30

Abilità*: Alchimia +58, Artigianato (calligrafia) +72, Artigianato

(incidere legno) +64, Artigianato (incidere pietra) +64, Artigianato (lavorazione dei metalli) +64, Artigianato (rilegare libri) +80, Artigianato (tagliare pietre preziose) +72, Ascoltare +34, Cavalcare (cavallo) +28, Cercare +36, Concentrazione +85, Conoscenze (arcane) +95, Conoscenze (dei piani) +69, Conoscenze (geografia) +69, Conoscenze (natura) +69, Conoscenze (nobiltà e regalità) +69, Conoscenze (religioni) +55, Conoscenze (storia) +69, Diplomazia +54, Disattivare Congegni +36, Falsificare +39, Guarire +69,* Osservare +34, Sapienza Magica +97, Scrutare +93, Valutare +58 *Ottiene sempre un 20 alle prove

Talenti: Abilità Focalizzata (Conoscenze [arcane]), Abilità Focalizzata (Sapienza Magica), Creare Armi e Armature, Creare Bacchette, Creare Bastoni, Creare Oggetti Meravigliosi, Creare Portale, Creare Verghe, Forgiare Anelli, Incantatore Prodigio, Incantesimi in Combattimento, Incantesimi Estesi, Incantesimi Intensificati, Incantesimi Massimizzati, Incantesimi Potenziati, Incantesimi Prolungati, Incantesimi Rapidi, Incantesimi Silenziosi, Incantesimo Focalizzato (Divinazione), Incantesimo Focalizzato (Invocazione), Incantesimo Inarrestabile, Incantesimo Persistente, Iscrivere Rune, Mescere Pozioni, Padronanza degli Incantesimi, Scrivere Pergamene

Immunità divine: Danno alle caratteristiche, risucchio delle caratteristiche, acido, freddo, effetti mortali, malattia, disintegrazione, elettricità, risucchio di energia, effetti di influenza mentale, paralisi, veleno, *sonno*, stordimento, trasmutazione, *imprigionamento, esilio.*

Capacità divine primarie: Alterare Realtà (CD 48 per i tiri salvezza degli incantesimi duplicati, gli oggetti temporanei non magici durano 18 giorni, gli oggetti magici temporanei o le creature durano 18 ore), Alterare Taglia, Avatar (fino a 20), Conoscere i Segreti (Vol CD 38), Controincantesimo Istantaneo, Creare Artefatti, Creare Oggetti (fino a 40,5 kg di peso totale o fino a 4,86 m³ di volume), Creare Oggetti Superiori (fino a 81 kg di peso totale o fino a 9,72 m³ di volume), Creazione Divina (fino a 810 kg di peso totale o fino a 97,2 m³ di volume), Dominio Extra (Bene), Dominio Extra (Illusioni), Dominio Extra (Rune), Esplosione Divina (13 volte al giorno, fino a 28,8 km, 28d12 danni), Incantatore Divino, Incantesimi da Mago Spontanei, Metamagia Automatica (Incantesimi Immobili), Negare la Trama†, Padronanza Arcana, Resistenza all'Energia Incrementata (fuoco), Resistenza agli Incantesimi Incrementata, Scudo Divino (10 volte al giorno, annulla 180 danni), Vedere Magia, Vista Nitida 5,4 m. †Capacità unica, descritta di seguito.

Poteri di dominio: Lancia gli incantesimi del bene a livello dell'incantatore +1; lancia gli incantesimi di illusione a livello dell'incantatore +1; lancia gli incantesimi di divinazione a livello dell'incantatore +1; utilizza gli oggetti a compimento di incantesimo o ad attivazione di incantesimo come un Mag45.

Capacità magiche: Mystra utilizza queste capacità come un incantatore di 28° livello, eccetto per gli incantesimi del bene, che utilizza come un incantatore di 29° livello. Le CD per i tiri salvezza sono pari a 38 + il livello dell'incantesimo. *Aiuto, allucinazione mortale, armatura magica, aura imperscrutabile di Nystul, aura sacra, barriera di lame, campo anti-magia, cancellare, cerchio di teletrasporto, cerchio magico contro il male, chiaroudienza/chiaroveggenza, conoscenza delle leggende, desiderio limitato, disgiunzione di Mordenkainen, dissolvi il male, dissolvi magie, distorsione, divinazione, evoca mostri IX* (solo come incantesimo del bene), *evocazioni istantanee di Drawmij, fatale, fuorviare, glifo di interdizione, glifo di interdizione superiore, identificare, immagine minore, immagine persistente, immagine proiettata, immagine silenziosa, individuazione dei pensieri, individuazione delle porte segrete, infondere capacità magiche, legame planare inferiore, pagina segreta, parola sacra, potenziatore mnemonico di Rary, previsione, protezione dagli incantesimi, protezione dal male, punizione sacra, qualsiasi incantesimo, qualsiasi incantesimo superiore, resistenza agli incantesimi, riflettere incantesimo, rivela locazioni, rune esplosive, schermo, scopri il percorso, silenzio, simbolo, spezzare incantamento, visione del vero.*

Incantesimi da chierico al giorno (Livelli 0-15): 6/10/10/10/9/9/8/8/7/7/3/3/2/2/2/2; CD base = 27 + il livello dell'incantesimo, o 29 + il livello dell'incantesimo per gli incantesimi di divinazione e invocazione.

Incantesimi da mago al giorno (Livelli 0-17): 4/10/10/8/8/8/2/5/6/6/3/3/3/3/2/2/2/2; CD base = 30 + il livello dell'incantesimo, o 32 + il livello dell'incantesimo per gli incantesimi di divinazione e invocazione.

†Negare la Trama (capacità divina primaria unica): Mystra ha il potere di negare a qualsiasi creatura, mortale o divina, la capacità di accedere alla Trama. Se lei dovesse decidere di agire così, una creatura influenzata non potrà utilizzare alcun incantesimo o capacità magica fino a che Mystra manterrà questo blocco all'accesso della Trama. Questa capacità non ha effetto sulla capacità di una creatura di avere accesso alla Trama d'Ombra.

Proprietà: Mystra utilizza come armi degli *shuriken+5* con le capacità speciali accumula incantesimi, affilato, distanza, folgorante e ritornante.

Livello dell'incantatore: 25°; *Peso:* 0,05 kg.

Altri poteri divini

In quanto divinità maggiore, Mystra ottiene automaticamente il miglior risultato possibile su ogni tiro di dado che effettua (inclusi tiri per colpire, danni, prove e tiri salvezza). È immortale.

Sensi: Mystra può vedere, sentire, toccare e odorare a una distanza di 28,8 chilometri. Come azione standard, può percepire qualsiasi cosa in un raggio di 28,8 chilometri dalla presenza di suoi seguaci, luoghi sacri, oggetti o uno qualsiasi dei luoghi in cui il suo nome o uno dei suoi titoli sia stato pronunciato nell'ultima ora. Può estendere i suoi sensi in massimo venti luoghi alla volta. Può bloccare i poteri sensoriali delle divinità del suo grado o inferiori in massimo due luoghi remoti alla volta per 18 ore.

Sensi dell'area di influenza: Mystra percepisce l'utilizzo dell'Arte che trae energia dalla Trama (cioè, qualsiasi incantesimo, capacità magica o funzione di oggetto magico che non trae energia dalla Trama d'Ombra) diciotto decadi prima che avvenga e ne conserva la sensazione per diciotto decadi dopo che l'evento si è verificato. È allo stesso modo cosciente della creazione di qualsiasi nuovo incantesimo od oggetto magico.

Azioni automatiche: Mystra può utilizzare Alchimia, Artigianato (calligrafia), Artigianato (incidere legno), Artigianato (incidere pietra), Artigianato (lavorazione dei metalli), Artigianato (rilegare libri), Artigianato (tagliare pietre preziose), Conoscenze (arcane), Sapienza Magica o Scrutare come azione gratuita se la CD dell'azione è 30 o minore. Può compiere fino a venti di queste azioni gratuite ogni round.

Creare oggetti magici: Mystra può creare qualsiasi tipo di oggetto magico.

Avatar

La prima incarnazione di Mystra era rappresentata da un fuoco fatuo trasparente. La nuova Mystra (Mezzanotte) preferisce invece apparire come una giovane donna umana dalla bellezza sbalorditiva, con lunghi e folti capelli neri, e dalla pelle luminosa. Indossa vesti dai colori scuri, semplici ma eleganti, di seta molto spessa e con un fermaglio ingioiellato che ricorda una ragnatela. Questo fermaglio simboleggia la Trama magica sulla quale Mystra è sovrana.

Avatar di Mystra: Come Mystra tranne per grado divino 9; CA 60 (contatto 38, colto alla sprovvista 51); Att +47 distanza (13/19-20, *shuriken accumula incantesimi affilato distanza folgorante ritornante+5*), o incantesimo +44 contatto in mischia o +46 contatto a distanza; QS Aura divina (270 m, CD 29), riduzione del danno 44/+4, resistenza al fuoco 49, RI 41; TS Temp +40, Rifl +41, Vol +53; tutti i modificatori di abilità ridotti di 9.

Capacità divine primarie: Alterare Realtà (CD 39 per i tiri salvezza degli incantesimi duplicati, gli oggetti temporanei non magici durano 9 giorni, gli oggetti magici temporanei o le creature durano 9 ore), Controincantesimo Istantaneo, Dominio Extra (Bene), Dominio Extra (Illusioni), Dominio Extra (Rune), Incantatore Divino, Incantesimi da Mago Spontanei, Negare la Trama†, Padronanza Arcana, Scudo Divino (10 volte al giorno, annulla 90 danni), Vedere Magia. †Capacità unica, descritta sopra.

Capacità magiche: 19° livello dell'incantatore, o 20° per gli incantesimi del bene, di divinazione e di illusione ; tiro salvezza CD 29 + il livello dell'incantesimo.

Oghma

Il Signore della Conoscenza, Custode del Sapere

Divinità Maggiore

Simbolo:	Una pergamena vuota
Piano di residenza:	Casa della Conoscenza
Allineamento:	Neutrale
Area di influenza:	Conoscenza, invenzione, ispirazione, bardi
Fedeli:	Artisti, bardi, cartografi, inventori, maestri del sapere, saggi, studiosi, scribi, maghi
Allineamento dei chierici:	Qualsiasi
Domini:	Charme, Conoscenza, Fortuna, Inganno, Viaggio
Arma preferita:	"Colpo Mortale" (spada lunga)

I seguaci di Oghma raccontano una storia interessante sui primi giorni della creazione. Non molto tempo dopo che Shar e Selûne crearono Toril e diedero vita a Chauntea, che incarnava lo spirito animato del mondo, un viaggiatore giunse da un reame lontano. Arrivò in una terra fatta di concetti indistinti e senza forma che bramavano avere una consistenza. Ad ognuno di essi, il viaggiatore diede un nome che avrebbe perdurato nel corso dei secoli seguenti. Tale era il potere di questi nomi che i concetti trascesero la loro esistenza effimera acquisendo una forma fisica nel mondo materiale. Così Oghma, il Custode del Sapere, diede ordine al caos e si ritagliò fama sempiterna tra le antiche divinità di Toril.

Il dominio di Oghma sul mondo delle idee continua anche al giorno d'oggi. Il Signore della Conoscenza è giudice supremo di tutte le idee, decidendo che alcune diventino di dominio pubblico oppure che muoiano con il loro pensatore. In questo suo ufficio, il Custode è particolarmente attento poiché l'esperienza di secoli e secoli di giudizio pesa alquanto sul suo cuore. Egli persegue una dottrina ideologica conservativa per la quale nessun nuovo pensiero possa distruggere il delicato equilibrio che ha sostenuto fin dall'inizio dei tempi. Nonostante ciò, Oghma mostra un atteggiamento perfettamente piacevole grazie alla sua bellezza, alla parola pronta e ad un fascino senza pari che riescono a sviare anche gli oppositori più arditi al suo modo di pensare. Divinità radicali come Lathander o Lliira, che si oppongono di frequente alla rigida aderenza di Oghma allo status quo, considerano le sue orazioni come grette e meschine. Tuttavia, praticamente tutti, tranne i più malvagi e senza cuore, apprezzano la cadenza gentile della sua voce e il suo tocco delicato e abile delle corde della yarting (una specie di chitarra). La bravura leggendaria di Oghma nel fare musica e la sua genialità definiscono come i mortali vedano la divinità. È patrono dei bardi e la maggior parte di essi lo considera la vera fonte di ispirazione e il protettore del patrimonio della conoscenza. Servito da saggi, maghi, bardi e da chiunque basi la sua vita sullo scambio di conoscenze o musica, Oghma è un membro onorario di ogni razza, classe sociale e credo.

I chierici di Oghma pregano per ottenere i propri incantesimi nel corso della mattina. Eseguono due rituali noti come i Fondamenti della Giornata. Il primo, il Vincolo, è una cerimonia mattutina per la quale si scrivono simboli mistici e si pronunciano preghiere sommesse. Il secondo, noto come il Patto, è un rituale serale con il quale ci si scambia nuove conoscenze e nuove opere di pensiero o musicali. Giorni sacri per i chierici sono Mezzestate e Scudiuniti, dal momento che in genere è in questi giorni che si stringono nuovi patti o alleanze, quando molti contratti scritti, azioni e legami vengono ufficializzati. Quando un fedele di Oghma raggiunge i dodici anni (o l'equivalente per i non umani), i chierici locali eseguono una cerimonia privata nota come il Rito del Nome. In questa occasione rivelano al giovane il suo "vero nome", ossia un qualcosa che rappresenta la vera essenza del suo essere. Il Vero Nome deve essere successivamente utilizzato solamente nelle proprie preghiere al Signore della Conoscenza e non deve essere mai rivelato a nessuno. I chierici di Oghma sostengono che rivelare il proprio Vero Nome significhi dare la possibilità a qualcun altro di avere del potere sulla persona, ed è per questo motivo che non deve mai essere rivelato, nemmeno agli amici più cari o ai parenti. I chierici di Oghma diventano spesso multiclasse come bardi e a volte come maghi o maestri del sapere.

Oghma

Storia/relazioni: Molti miti inerenti a Oghma risalgono ai primi secoli di presenza umana. Alcuni sostengono che Oghma fu colui che diede la parola scritta al mondo, altri che il Custode è responsabile dell'ideazione di tutti i concetti. E mentre queste pedanterie teologiche incitano dibattiti continui tra gli studiosi del Faerûn, quasi tutti sono concordi sul fatto che Oghma è antico e viene venerato fin dall'alba dei tempi. Insieme, Oghma, Deneir, Milil e Gond sono noti come le Divinità della Conoscenza e dell'Invenzione. Il Custode ha un rapporto quasi clientelare con Deneir e Milil, che tratta come servitori nella preservazione e promulgazione della conoscenza. Apprezza l'entusiasmo e la creatività di Gond, ma rimane perplesso di fronte al costante desiderio del Portatore di Meraviglie di continuare a migliorare la tecnologia, mettendo così l'innovazione davanti all'introspezione. Oghma non gradisce Mask, Cyric e Bane, ritenendoli le più probabili minacce al suo amato equilibrio.

Dogma: La conoscenza, e in particolare la sua forma più pura chiamata idea, ha un potere supremo. Un'idea non ha peso, ma può muovere le montagne. È il più grande dono fatto all'umanità, e supera qualunque cosa sia mai stata prodotta da mani mortali. La conoscenza è potere, e deve essere usata con cura, ma nasconderla agli occhi del prossimo non è mai una buona idea. Non soffocare mai una nuova idea, per quanto possa sembrarti folle o falsa; lascia invece che venga ascoltata e presa in considerazione. Non uccidere mai un cantore, e non permettere ad altri di farlo. Diffondi la conoscenza in qualunque occasione sia una scelta prudente.

Smentisci e tieni a bada le falsità, le chiacchiere e le storie inventate ogni volta che vieni a contatto con esse. Trascrivi o copia qualche nozione di grande valore almeno una volta all'anno e donala senza chiedere nulla in cambio. Insegna e fornisci da vivere ai bardi, agli scribi e agli archivisti. Diffondi la verità e la conoscenza in modo che tutti possano sapere di più. Non consegnare mai un messaggio falso o incompleto. Insegna a leggere e scrivere a tutti coloro che te lo chiedono (se il tempo te lo permette), e non chiedere denaro in cambio.

Clero e templi: I chierici di Oghma sono noti come i Nominatori. I chierici danno il benvenuto ai membri di qualsiasi razza e filosofia, a patto che i potenziali chierici giurino di adeguarsi alla dottrina del Custode del Sapere e accettino di acquisire, amministrare e proteggere la conoscenza. I membri della chiesa possono svolgere servizio sia al sicuro nei chiostri dei templi (in genere accademici o saggi, che si trovano meglio in mezzo a pile di volumi e pergamene piuttosto che tra i loro simili) oppure possono viaggiare per le terre, annotando le loro esperienze e riferendo periodicamente ai templi che trovano lungo il cammino. I chierici e i bardi vagabondi all'interno della chiesa tendono a essere pronti all'avventura e curiosi, amanti della vita che occasionalmente entrano in conflitto ideologico con la loro controparte accademica. Tuttavia l'una parte abbisogna dell'altra e i loro scontri non vanno mai oltre a una disapprovazione contenuta.

Molto più comuni nelle città che non nelle terre selvagge, i templi di Oghma assomigliano a biblioteche con accoliti intenti a lavorare alle loro scrivanie coperte di libri, mappe e pergamene. Molti si mantengono vendendo formati di documenti scritti, servizi o mappe, spesso agli avventurieri. La maggior parte dei templi include biblioteche protette di grandi dimensioni, dove i chierici del tempio possono ricevere aiuto nella produzione di opuscoli e volumi religiosi che serviranno da base per future librerie ecclesiastiche.

Simbolo di Stephanie Pui-Mun Law

Illustrazione di Arnie Swekel

La chiesa sta attraversando al momento un periodo di faziosità nella sua gerarchia. Prima del Periodo dei Disordini, i fedeli riconoscevano un pontefice nel Grande Patriarca Cullan Kordamant di Procampur, Voce in terra di Oghma. Kordamant svanì da casa durante il caos del 1358 CV, e da allora i vari templi di Oghma si sono divisi in due fazioni. La Chiesa Ortodossa di Oghma, a Procampur, sostiene che Kordamant sia asceso ad uno status semidivino e serva direttamente Oghma nei piani. Finché lo stesso Custode non prenderà posizione in proposito, essi sostengono che nessuna Voce debba essere nominata. La chiesa di Oghma della Sembia, potente e molto conservatrice, sostiene che il Custode in persona ha designato il loro alto chierico Undryl Yannathar come Grande Patriarca, cosa che la fazione ortodossa non accetta assolutamente. Le due fazioni rifiutano di venire a patti e pressano i vari templi del Faerûn affinché prendano una posizione in merito.

Oghma

Bardo 20/Mago 20/Chierico 5
Esterno Medio
Grado divino: 16
Dadi Vita: 20d8+140 (esterno) più 20d6+140 (Brd) più 20d4+140 (Mag) più 5d8+35 (Chr) (855 pf)
Iniziativa: +13 (+9 Des, +4 Iniziativa Migliorata)
Velocità: 18 m
CA: 79 (+9 Des, +16 divina, +29 naturale, +15 deviazione)
Attacchi*: *Spada lunga danzante difensiva*+5 +77/+72/+67/+62 mischia; o incantesimo +67 di contatto in mischia o +68 di contatto a distanza *Ottiene sempre un 20 al tiro per colpire; lanciare il dado per verificare se si tratta di un colpo critico
Danni*: *Spada lunga danzante difensiva*+5 1d8+17/19-20; o per incantesimo *Infligge sempre il danno massimo (spada lunga 25 danni)
Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Poteri di dominio, capacità divine primarie, capacità magiche, scacciare non morti 18 volte al giorno
Qualità speciali: Conoscenze bardiche +35 (non fallisce mai), 20 volte al giorno musica bardica (controcanto, *affascinare*, ispirare competenza, ispirare coraggio, ispirare grandezza, *suggestione*) raggio 25,6 km, aura divina (25,6 km, CD 41), immunità divine, riduzione del danno 51/+4, famiglio (gufi), resistenza al fuoco 36, reame divino (160 km Piano Esterno, 480 m Piano Materiale), *spostamento planare* a volontà, comunicazione remota 25,6 km, lancio spontaneo di incantesimi divini, RI 48, *teletrasporto senza errore* a volontà, capire, parlare e leggere tutti i linguaggi e parlare direttamente a tutti gli esseri entro 25,6 km
Tiri salvezza*: Temp +57, Rifl +59, Vol +59 *Ottiene sempre un 20 ai tiri salvezza
Caratteristiche: For 26, Des 28, Cos 24, Int 40, Sag 29, Car 40
Abilità*: Alchimia +47, Artista della Fuga +30, Ascoltare +45, Camuffare +36, Concentrazione +91, Conoscenze (arcane) +99, Conoscenze (architettura e ingegneria) +99, Conoscenze (dei piani) +99, Conoscenze (geografia) +99, Conoscenze (locali) +99, Conoscenze (natura) +99, Conoscenze (nobiltà e regalità) +99, Conoscenze (religioni) +99, Conoscenze (storia) +99, Decifrare Scritture +54, Diplomazia +46, Equilibrio +48, Intimidire +35, Intrattenere +74, Leggere Labbra +54, Nascondersi +30, Percepire Inganni +68, Raccogliere Informazioni +51, Raggirare +71, Sapienza Magica +99, Scrutare +99, Valutare +54 *Ottiene sempre un 20 alle prove
Talenti: Arma Focalizzata (spada lunga), Attacco Poderoso, Attacco Rapido, Attacco Turbinante, Colpo Senz'Armi Migliorato, Creare Bacchette, Critico Migliorato (spada lunga), Disarmare Migliorato, Incalzare, Incantesimi in Combattimento, Incantesimi Immobili, Incantesimi Massimizzati, Incantesimi Potenziati, Incantesimi Prolungati, Incantesimi Rapidi, Incantesimo Inarrestabile, Incantesimo Persistente, Incantesimo Raddoppiato, Iniziativa Migliorata, Maestria, Mescere Pozioni, Mobilità, Riflessi da Combattimento, Sbilanciare Migliorato, Schivare, Scrivere Pergamene

Immunità divine: Danno alle caratteristiche, risucchio delle caratteristiche, acido, freddo, effetti mortali, malattia, disintegrazione, elettricità, risucchio di energia, effetti di influenza mentale, paralisi, veleno, *sonno*, stordimento, trasmutazione, *imprigionamento, esilio*.

Capacità divine primarie: Alterare Forma, Alterare Realtà (CD 51 per i tiri salvezza degli incantesimi duplicati, gli oggetti temporanei non magici durano 16 giorni, gli oggetti magici temporanei o le creature durano 16 ore), Alterare Taglia, Arma Focalizzata Divina (spada lunga), Avatar (fino a 20), Bardo Divino, Conoscenza Pura, Conoscere i Segreti (Vol CD 41), Dominio Extra (Fortuna), Dominio Extra (Inganno), Esplosione Divina (18 volte al giorno, fino a 25,6 km, 31d12 danni), Incantatore Divino, Intrattenimento Irresistibile (16 volte al giorno, Vol CD 41, fino a 16 creature entro un raggio di 48 m), Ispirazione Divina (qualsiasi, fino a 16 creature al giorno), Oratoria Divina (come *suggestione di massa* lanciato da uno stregone di 26° livello, fino a 26 creature, due delle quali non siano a più di 48 m l'una dall'altra, Vol CD 41), Ricordo Divino (invenzioni), Ricordo Divino (intrattenimenti), Scudo Divino (10 volte al giorno, annulla 160 danni), Trasformazione, Trasformazione Pura, Vista Nitida 4,8 m.

Poteri di dominio: 16 volte al giorno aumenta il Car di +4 per 1 minuto; lancia gli incantesimi di divinazione a livello dell'incantatore +1; 16 volte al giorno tira nuovamente un dado; 5 round al giorno *libertà di movimento*.

Capacità magiche: Oghma utilizza queste capacità come un incantatore di 26° livello, eccetto per gli incantesimi di divinazione, che utilizza come un incantatore di 27° livello. Le CD per i tiri salvezza sono pari a 41 + il livello dell'incantesimo. *Aiuto, anti-individuazione, aura sacra, calmare emozioni, cambiare sembianze, charme, charme sui mostri, chiaroudienza/chiaroveggenza, confusione, conoscenza delle leggende, costrizione/cerca, demenza, divinazione, dominare mostri, emozione, esigere, fermare il tempo, fuorviare, individuazione dei pensieri, individuazione delle porte segrete, invisibilità, libertà di movimento, localizza oggetto, metamorfosi di un oggetto, miracolo, porta dimensionale, porta in fase, previsione, proiezione astrale, protezione dagli elementi, riflettere incantesimo, ritirata rapida, rivela locazioni, schermo, scopri il percorso, scudo entropico, spezzare incantamento, suggestione, teletrasporto senza errore, visione del vero, visione falsa, volare.*

Incantesimi da chierico al giorno: 5/7/5/4; CD base = 21 + il livello dell'incantesimo.

La fine della creazione

Le battaglie di Oghma contro la defunta Leira, Guardiana dei Bugiardi, sono leggendarie. Per secoli, Leira ha cercato di inviare pericolose idee rivoluzionarie ai suoi seguaci ma veniva ostacolata da Oghma a ogni tentativo. Oghma ha assicurato che questi concetti rimanessero confinati ai membri del piccolo culto di Leira, evitando che la sua pervertita ideologia avesse un impatto significativo sugli abitanti di Faerûn. La Signora delle Nebbie giurò vendetta e lanciò segretamente un grande incantesimo su Faerûn per manipolare subdolamente il concetto di verità. L'incantesimo avrebbe interessato l'opera scritta del passato, del presente e del futuro, frammenti di uno sconcertante assioma del multiverso. Parole, accostamenti di lettere, o anche intere frasi, se presi singolarmente portano a ben poco. Quando vengono però combinati in un singolo testo, tuttavia, rivelano ciò che sembra essere verità assoluta ma è, in effetti, una terribile e colossale menzogna. Si tratterebbe di un'opera di insuperabile sotterfugio: nel giorno in cui venisse letta, nulla potrebbe essere creato. In quel giorno, l'artista resterebbe a guardare la sua tela, il filosofo rimarrebbe muto di fronte ai suoi studenti e il Custode del Sapere, tagliato fuori dall'energia creativa che gli dà forma e scopo, scomparirebbe per sempre.

Incantesimi da bardo conosciuti (Livelli 0-15; 4/8/8/8/7/7/7/4/3/3/3/3/2/2/2/2; CD base = 27 + il livello dell'incantesimo): 0 - *frastornare, individuazione del magico, lettura del magico, luci danzanti, mano magica, suono fantasma*; 1° - *charme, identificare, messaggio, ritirata rapida, servitore inosservato*; 2° - *estasiare, individuazione dei pensieri, linguaggi, sfocatura, trama ipnotica*; 3° - *arma magica superiore, chiaroudienza/chiaroveggenza, costrizione inferiore, scrutare, velocità*; 4° - *blocca mostri, congedo, conoscenza delle leggende, invisibilità migliorata, localizza creature*; 5° - *dissolvere superiore, evoca mostri V, immagine persistente, miraggio arcano, sogno*; 6° - *costrizione/cerca, immagine permanente, spostamento planare, velo.*

Incantesimi da mago al giorno (Livelli 0-15): 4/8/8/8/7/7/7/7/6/6/3/3/2/2/2/2; CD base = 27 + il livello dell'incantesimo.

Proprietà: Oghma impugna *Colpo Mortale*, una *spada lunga+5* con le capacità speciali danzante e difensiva.

Livello dell'incantatore: 25°; *Peso:* 1,8 kg.

Altri poteri divini

In quanto divinità maggiore, Oghma ottiene automaticamente il miglior risultato possibile su ogni tiro di dado che effettua (inclusi tiri per colpire, danni, prove e tiri salvezza). È immortale.

Sensi: Oghma può vedere, sentire, toccare e odorare a una distanza di 25,6 chilometri. Come azione standard, può percepire qualsiasi cosa in un raggio di 25,6 chilometri dalla presenza di suoi seguaci, luoghi sacri, oggetti o uno qualsiasi dei luoghi in cui il suo nome o uno dei suoi titoli sia stato pronunciato nell'ultima ora. Può estendere i suoi sensi in massimo venti luoghi alla volta. Può bloccare i poteri sensoriali delle divinità del suo grado o inferiori in massimo due luoghi remoti alla volta per 16 ore.

Sensi dell'area di influenza: Oghma percepisce qualsiasi idea o forma di espressione creativa sedici decadi prima che accada e ne conserva la sensazione per sedici decadi dopo che l'evento si è verificato.

Azioni automatiche: Oghma può utilizzare qualsiasi delle sue abilità di Conoscenze come azione gratuita se la CD dell'azione è 30 o minore. Può compiere fino a venti di queste azioni gratuite ogni round.

Creare oggetti magici: Oghma può creare qualsiasi tipo di oggetto magico.

Avatar

Gli avatar di Oghma indossano armature riccamente decorate che sembrano più costumi di scena che non adatte al campo di battaglia. Portano con sé yarting perfettamente accordati di legno bianco, che suonano con una maestria senza pari, intonando le ballate più popolari di Faerûn per chiunque desideri ascoltarle. Questi agenti raramente ingaggiano battaglia: sebbene siano feroci in combattimento preferiscono quiete conversazioni con viaggiatori, saggi e studiosi. Quando Oghma sa che un particolare avatar andrà a combattere, lo crea come un anziano umano dalle proporzioni enormi con lunghi capelli bianchi e barba fluente.

Avatar di Oghma: Come Oghma tranne per grado divino 8; CA 63 (contatto 42, colto alla sprovvista 53); Att.+65/+60/+55/+50 mischia (1d8+17/19-20, *spada lunga danzante difensiva+5*), o incantesimo +59 contatto in mischia o +60 contatto a distanza; QS 20 volte al giorno musica bardica (controcanto, *affascinare*, ispirare competenza, ispirare coraggio, ispirare grandezza, *suggestione*) raggio 12,8 km, aura divina (240 m, CD 33), riduzione del danno 43/+4, resistenza al fuoco 28, RI 40; TS Temp +49, Rifl +51, Vol +51; tutti i modificatori di abilità ridotti di 8.

Capacità divine primarie: Alterare Realtà (CD 43 per i tiri salvezza degli incantesimi duplicati, gli oggetti temporanei non magici durano 8 giorni, gli oggetti magici temporanei o le creature durano 8 ore), Alterare Taglia, Bardo Divino, Conoscere i Segreti (Vol CD 33), Dominio Extra (Fortuna), Dominio Extra (Inganno), Incantatore Divino, Intrattenimento Irresistibile (8 volte al giorno, Vol CD 33, fino a 8 creature entro un raggio di 24 m), Ispirazione Divina (qualsiasi, fino a 8 creature al giorno), Scudo Divino (10 volte al giorno, annulla 80 danni).

Capacità magiche: 18° livello dell'incantatore, o 19° per gli incantesimi di divinazione; tiro salvezza CD 33 + il livello dell'incantesimo.

Selûne

Nostra Signora d'Argento, la Vergine della Luna

Divinità Intermedia

Simbolo:	Due occhi femminili circondati da sette stelle d'argento
Piano di residenza:	Portali della Luna
Allineamento:	Caotico buono
Area di influenza:	Luna, stelle, navigazione, navigatori, viandanti, cercatori, licantropi buoni e neutrali
Seguaci:	Incantatrici, licantropi buoni e neutrali, navigatori, monaci (Anima Solare), marinai
Allineamento dei chierici:	CB, CN, NB
Domini:	Bene, Caos, Luna, Protezione, Viaggio
Arma preferita:	"La Bacchetta delle Quattro Lune" (mazza pesante)

Selûne rappresenta il misterioso potere della luna, la forza celestiale che influenza le maree, cambia i licantropi, ordina i cicli riproduttivi e spinge ai limiti della sanità mentale. Selûne, una divinità antichissima, affronta l'esistenza con la calma placida della luce lunare. Come la luna stessa, la mistica e serena Signora d'Argento possiede molte facce. A volte sembra distante, avvolta nel manto della tristezza di sconfitte e tragedie passate. Altre volte danza gioiosa con la sua forma snella che risplende di un fulgore regale. Essendo un essere caotico ben avvezzo ai cambiamenti, Selûne possiede però sicuramente una certezza: la guerra senza fine con la sua nemesi Shar. Le due, insieme, crearono Toril e lo infusero di vita, e fin da allora combattono per il destino della loro creazione.

Molti degli abitanti di Faerûn vivono secondo i dettami del cielo notturno e da ciò ne consegue che gli adoratori di Selûne sono piuttosto diversificati. I naviganti osservano la volta celeste durante i loro viaggi notturni per i mari, innalzando spesso preghiere alla Vergine della Luna affinché li protegga dall'attenzione di Umberlee. Licantropi non malvagi la onorano come la padrona dei loro destini, come per gli astrologi e i chiromanti, sebbene per ragioni diverse. La gente comune ritiene i servitori di Selûne misteriosi agenti del bene, nemici di crudeli licantropi e dei non morti, e custodi di pazzi e infermi. Sebbene pochi comprendano le sottigliezze della sua antica religione, molti Faerûniani di buon cuore rispettano il suo clero e le porgono omaggio quando c'è la luna piena.

I chierici di Selûne pregano per i loro incantesimi di notte, sempre in direzione della luna quando è visibile. Vi sono molte più chieriche che chierici, e molti rituali della chiesa onorano il ruolo della donna come insegnante e modello di comportamento sia tra le mura domestiche che nella società. La dottrina di Selûne afferma che la luna esercita una sottile influenza sui cicli naturali del corpo di una donna. Una chierica di Selûne crede di essere in comunione più stretta con la sua divinità durante la luna piena, e in quel periodo celebra cerimonie particolari che le permettono di ricevere visioni speciali, previsioni e intuizioni. Il latte, come simbolo di maternità e potere di sostegno del femminino, gioca un ruolo fondamentale nelle cerimonie dei chierici di Selûne. Tutti i chierici osservano due festività annuali, l'Evocazione della Seconda Luna e il Mistero della Notte. La prima festività, che si tiene a Scudiuninti, è un canto corale che si tiene in ogni tempio di Selûne. La confluenza di questa energia devozionale evoca i Frammenti, un gruppo di planetar dai capelli blu, che obbediscono agli ordini impartiti dal clero terrestre di Selûne per una notte: in genere combattono le forze di Shar. All'alba seguente, i Frammenti elevano uno dei chierici mortali al loro ordine. Il Mistero della Notte deve essere celebrato una volta all'anno da ogni chierico di Selûne. Durante il rituale, i chierici volano in alto nel cielo per entrare in comunione con la Vergine della Luna, dopo essere entrati in una trance profonda. I chierici di Selûne diventano spesso multiclasse come bardi, stelle argentee (vedi Capitolo 4) o stregoni.

Storia/relazioni: Secondo i miti più antichi, Lord Ao creò l'universo che oggi contiene il mondo di Toril. Attraverso questo atto di creazione, una grezza materia protoplasmica assunse la forma di due divinità gemelle, una che rappresentasse la luce e l'altra l'oscurità. Queste

due divinità, Selûne e Shar, generarono i corpi celesti e durante questo processo diedero alla luce Chauntea come spirito animato del mondo di Toril. Chauntea pregò le sorelle di dare al mondo calore e luce in modo che vi potesse nascere la vita. Selûne cedette, accendendo il sole con del fuoco elementale. Shar, che gioiva dell'oscurità primordiale e rifiutava il concetto di vita di Chauntea, si scagliò contro la sorella cominciando uno scontro che ancora oggi non è terminato. In preda all'ira, la Signora della Perdita spense le luci di Selûne, indebolendola alquanto nel combattimento magico. Infine, la Vergine della Luna staccò da se stessa un pezzo di essenza magica e la scagliò contro Shar. Quando il colpo raggiunse la Dea Oscura, le fece perdere pure a lei una parte di essenza magica. Dal fondersi di luce e buio nacque Mystryl, un essere di pura magia che intessè la Trama che avvolge Toril. Mystyl si identificò con Selûne diventando per la Vergine della Luna una potente alleata, ma a un prezzo terribile. L'attacco di Selûne scagliò Shar nell'oscurità per secoli e ciò permise che Toril venisse riscaldato e illuminato ma l'assalto l'aveva ferita dentro. Da allora infatti il suo potere decrebbe e cominciò a svanire, con il passare delle epoche, mentre Shar, in attesa di poter contrattaccare dalle tenebre, è rimasta quella di allora.

Oggi però i poteri di Selûne sembrano crescere. Prima del Periodo dei Disordini, la sua potenza era diminuita a tal punto che si trovava al servizio di Sune Chiomadifuoco. Negli ultimi dieci anni, però, è riuscita a tornare a essere indipendente, forgiando nuove alleanze nella sua eterna battaglia contro la sorella oscura. Tra i suoi alleati più potenti nella causa c'è Mystra (la seconda divinità che detiene il ruolo avuto dalla sua amica di un tempo come protettrice della Trama), in particolare da quando Shar è riuscita a creare la Trama d'Ombra, una forza antitetica a quella di Mystra. Llira e Eilistraee condividono l'amore di Selûne per il divertimento alla luce della luna. Rispetta la passione di Lathander e spera che, collaborando con lui, potrà un giorno essere in grado di lanciare una luce talmente forte su Shar da annientarla. Selûne combatte anche contro Umberlee, in questo caso per la sorte delle navi in mare, e con Mask per il male che quest'ultimo commette alla scura ombra della luce della luna.

Dogma: Che tutti coloro su cui risplende la luce di Selûne siano i benvenuti. Come la luna d'argento appare e svanisce, così è la vita. Abbi fede nello splendore di Selûne, e sappi che l'amore che vive immerso nella sua luce ha la sua benedizione. Volgiti verso la luna, poiché sarà lei la tua vera guida. Incoraggia la disponibilità e la tolleranza. Tratta tutti gli altri esseri come tuoi pari. Aiuta i tuoi fratelli Selûniti come se fossero i tuoi amici più cari.

Clero e templi: Il clero della Vergine della Luna ritiene che "ovunque risplenda la luna piena, quello è un luogo per Selûne". I suoi fedeli tendono a essere pazienti, comprensivi e pronti ad aiutare il prossimo. La lezione di Selûne riguardo la compassione e la guida attraverso l'osservazione dei cieli è forte in particolare presso i marinai, i licantropi non malvagi e le incantatrici. La sua chiesa si caratterizza per la gerarchia fortemente caotica, che letteralmente segue le fasi lunari o altri fenomeni celesti meno facilmente identificabili. I chierici di Selûne apprezzano la fiducia nelle proprie capacità, l'umiltà e l'applicazione pratica del buon senso molto più della stretta aderenza a cerimonie convenzionali. I chierici sono spesso armati con un tipo speciale di mazza nota come la "Mano della Luna" la cui testa è costituita da una rappresentazione della luna (in fasi diverse a seconda del tempio). Le Mani della Luna possono essere sia leggere che pesanti e sono a tutti gli effetti delle mazze.

Anche l'aspetto dei templi dedicati a Selûne è estremamente variabile: da piccoli santuari nelle zone selvagge a costruzioni con molte zone aperte o che rincorrono il cielo, grandi tanto quanto ville signorili. Tranquilli laghetti, piccoli giardini e una ricca simbologia che si rivolge al femminino sono i parametri salienti dell'architettura dei templi di Selûne.

I chierici itineranti della sua fede vagano per il Faerûn alla ricerca di nuovi fedeli, sempre molto attenti a potenziali licantropi o a persone affette da pazzia. Coloro che sono in grado di curare i sofferenti, offrono il loro aiuto; altri li accompagnano al tempio di Selûne più vicino, dove vengono curati dai chierici anziani. Questi chierici vaganti cercano anche di divulgare nascostamente una certa ideologia femminista attraverso le loro prediche; queste idee stanno prendendo piega presso ostesse, lavandaie, cucitrici e serve. Quei chierici che invece rimangono legati ai templi (in genere per l'età, ma non sempre) si occupano di dispensare cure, guadagnare qualche moneta per la chiesa leggendo il futuro con le carte stellari e prestare soccorso ai pazienti dei sanitari e dei manicomi, i quali spesso si appoggiano ai templi di Selûne. Entrambi i gruppi uniscono le forze quando licantropi malvagi minacciano la comunità, facendo di tutto per eliminare alla radice questa malattia magica e per curarla oppure sradicarla.

selûne

Simbolo di Stephanie Pui-Mun Law

Maga 20/Chierica 20/Barda 9
Esterno Medio (Buono, Caotico)
Grado divino: 15
Dadi Vita: 20d8+140 (esterno) più 20d4+140 (Mag) più 20d8+140 (Chr) più 9d6+63 (Brd) (937 pf)
Iniziativa: +8
Velocità: 18 m
CA: 75 (+8 Des, +15 divina, +28 naturale, +14 deviazione)
Attacchi: *Mazza pesante difensiva distruzione sacra+5* +77/+72/+67/+62 mischia; o incantesimo +67 di contatto in mischia o +68 di contatto a distanza
Danni: *Mazza pesante difensiva distruzione sacra+5* 1d8+15/19-20; o per incantesimo
Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Poteri di dominio, capacità divine primarie, capacità magiche, scacciare non morti 21 volte al giorno
Qualità speciali: Conoscenze bardiche +21, musica bardica (controcanto, *affascinare*, ispirare competenza, ispirare coraggio) 9 volte al giorno, aura divina (450 m, CD 39), immunità divine, riduzione del danno 50/+4, famiglio (gufi), resistenza al fuoco 35, reame divino (16 km Piano Esterno, 450 m Piano Materiale), *spostamento planare* a volontà, comunicazione remota 24 km, lancio spontaneo di incantesimi divini, RI 47, *teletrasporto senza errore* a volontà, capire, parlare e leggere tutti i linguaggi e parlare direttamente a tutti gli esseri entro 24 km
Tiri salvezza: Temp +58, Rifl +59, Vol +65
Caratteristiche: For 25, Des 27, Cos 24, Int 35, Sag 38, Car 38
Abilità*: Acrobazia +31, Addestrare Animali +52, Alchimia +50, Artista della Fuga +66, Ascoltare +39, Cavalcare (cavallo) +29, Cercare +50, Concentrazione +94, Conoscenza delle Terre Selvagge +45, Conoscenze (arcane) +96, Conoscenze (dei piani) +80, Conoscenze (geografia) +50, Conoscenze (natura) +50, Conoscenze (nobiltà e regalità) +40, Conoscenze (religioni) +90, Conoscenze (storia) +80, Decifrare Scritture +35, Diplomazia +107, Equilibrio +48, Guarire +75, Intimidire +39, Intrattenere +37, Muoversi Silenziosamente +66, Nascondersi +34, Orientamento +72, Percepire Inganni +72, Raccogliere Informazioni +72, Raggirare +40, Saltare +24, Sapienza Magica +99, Scrutare +99 *Ottiene sempre un 20 alle prove
Talenti: Arma Focalizzata (arco lungo composito), Arma Focalizzata (spada lunga), Attacco Poderoso, Attacco Rapido, Attacco Turbinante, Colpo Senz'Armi Migliorato, Combattere alla Cieca, Competenza nelle Armi da Guerra (arco corto composito), Competenza nelle Armi da Guerra (arco lungo), Competenza nelle Armi da Guerra (arco lungo composito), Competenza nelle Armi da Guerra (spada lunga), Competenza nelle Armi da Guerra (stocco), Creare Bacchette, Creare Oggetti Meravigliosi, Creare Verghe, Critico Migliorato (arco lungo composito), Critico Migliorato (spada lunga), Deviare Frecce, Disarmare Migliorato, Escludere Materiali, Estrazione Rapida, Forgiare Anelli, Incantesimi Immobili, Incantesimi Rapidi, Incantesimo Inarrestabile, Incantesimo Inarrestabile Superiore, Incantesimo Lontano, Incantesimo Sacro, Iniziativa Migliorata, Maestria, Maestria Superiore, Mobilità, Potere Divino, Riflessi da Combattimento, Sbilanciare Migliorato, Schivare, Scrivere Pergamene, Seguire Tracce, Specializzazione in un'Arma (arco lungo composito), Specializzazione in un'Arma (spada lunga), Tiro Preciso, Tiro Rapido, Tiro Ravvicinato

Immunità divine: Danno alle caratteristiche, risucchio delle caratteristiche, acido, freddo, effetti mortali, malattia, disintegrazione, elettricità, risucchio di energia, effetti di influenza mentale, paralisi, veleno, *sonno*, stordimento, trasmutazione, *imprigionamento*, *esilio*.

Capacità divine primarie: Alterare Forma, Alterare Realtà (CD 49 per i tiri salvezza degli incantesimi duplicati, gli oggetti temporanei non magici durano 15 giorni, gli oggetti magici temporanei o le creature durano 15 ore), Alterare Taglia, Arma Focalizzata Divina (mazza pesante), Avatar (fino a 10), Colpo Distruttivo (Temp CD 35 + danno inflitto, oppure distruggere materia non vivente fino a 405 m³), Dominio Extra (Protezione), Dominio Extra (Viaggio), Esplosione Divina (17 volte al giorno, fino a 24 km, 29d12 danni), Esplosione Divina di Massa (fino a 75 bersagli, due bersagli non possono essere distanti più di 24 km, oppure un cono lungo fino a 450 m, oppure un'esplosione o una propagazione con raggio fino a 225 m e altezza fino a 45 m), Imporre Cerca (fino a 15 creature al giorno), Imporre Maledizione (Vol CD 39, fino a 15 creature al giorno), Incantatore Divino, Ispirazione Divina (frenesia, Vol CD 39, fino a 15 creature al giorno), Possedere Mortali (Vol CD 39, fino a 10 mortali alla volta), Scudo Divino (10 volte al giorno, annulla 150 danni), Scudo Divino ad Area (fino a quindici quadrati con lato di 3 metri, oppure una sfera o semisfera con raggio fino a 4,5 metri), Trasformazione.

Poteri di dominio: Lancia gli incantesimi del caos a livello dell'incantatore +1; lancia gli incantesimi del bene a livello dell'incantatore +1; 17 volte al giorno scacciare o distruggere licantropi; 15 volte al giorno interdizione protettiva (il soggetto toccato guadagna un bonus di resistenza +20 al prossimo tiro salvezza, durata massima 1 ora); 20 round al giorno *libertà di movimento*.

Illustrazione di Todd Lockwood

Selûne

Capacità magiche: Selûne utilizza queste capacità come un incantatore di 25° livello, eccetto per gli incantesimi del bene e del caos, che utilizza come un incantatore di 26° livello. Le CD per i tiri salvezza sono pari a 39 + il livello dell'incantesimo. *Aiuto, animare oggetti, aura sacra, bagliore lunare, barriera di lame, campo anti-magia, cerchio magico contro il male, cerchio magico contro la legge, demenza, dissolvi il male, dissolvi la legge, emozione, evoca mostri IX* (solo come incantesimo del bene o del caos), *forme animali, frantumare, fuoco lunare, immagine permanente, immunità agli incantesimi, lama lunare, localizza oggetto, luminescenza, mantello del caos, martello del caos, parola del caos, parola sacra, porta dimensionale, porta in fase, proiezione astrale, protezione dagli elementi, protezione dalla legge, protezione dal male, punizione sacra, repulsione, resistenza agli incantesimi, ritirata rapida, santuario, scopri il percorso, scudo su altri, sentiero lunare, sfera prismatica, teletrasporto senza errore, volare, vuoto mentale*.

Incantesimi da bardo conosciuti (3/7/7/5; CD base = 26 + il livello dell'incantesimo): 0 - *frastornare, individuazione del magico, lettura del magico, luci danzanti, mano magica, riparare*; 1° - *armatura magica, immagine silenziosa, ipnosi, protezione dal male*; 2° - *forza straordinaria, localizza oggetto, risata incontenibile di Tasha, silenzio*; 3° - *cerchio magico contro il male, dissolvi magie, scrutare*.

Incantesimi da chierico al giorno (Livelli 0-14): 6/10/10/9/9/9/8/7/7/7/3/2/2/2/2; CD base = 26 + il livello dell'incantesimo.

Incantesimi da mago al giorno (Livelli 0-12): 4/7/7/7/7/6/6/6/6/5/2/2/2; CD base = 24 + il livello dell'incantesimo.

Proprietà: Selûne impugna la *Bacchetta delle Quattro Lune*, una *mazza pesante+5* con le capacità speciali difensiva, distruzione e sacra.

Livello dell'incantatore: 25°; *Peso:* 5,4 kg.

Altri poteri divini

In quanto divinità intermedia, Selûne ottiene automaticamente un risultato di 20 su qualsiasi prova. Selûne considera un 1 su un tiro per colpire o tiro salvezza normalmente e non come un fallimento automatico. È immortale.

Sensi: Selûne può vedere, sentire, toccare e odorare a una distanza di 24 chilometri. Come azione standard, può percepire qualsiasi cosa in un raggio di 24 chilometri dalla presenza di suoi seguaci, luoghi sacri, oggetti o uno qualsiasi dei luoghi in cui il suo nome o uno dei suoi titoli sia stato pronunciato nell'ultima ora. Può estendere i suoi sensi in massimo dieci luoghi alla volta. Può bloccare i poteri sensoriali delle divinità del suo grado o inferiori in massimo due luoghi remoti alla volta per 15 ore.

Sensi dell'area di influenza: Selûne percepisce qualsiasi atto che venga commesso alla luce della luna nell'istante in cui avviene e ne conserva la sensazione per quindici decadi dopo che si è verificato.

Azioni automatiche: Selûne può utilizzare Conoscenze (arcane), Conoscenze (dei piani), Conoscenze (geografia), Conoscenze (natura), Conoscenze (nobiltà e regalità), Conoscenze (religioni) o Conoscenze (storia) come azione gratuita se la CD dell'azione è 25 o minore. Può compiere fino a dieci di queste azioni gratuite ogni round.

Creare oggetti magici: Selûne può creare qualsiasi tipo di oggetto magico che fornisca guarigione, influenzi i mutaforma o permetta l'utilizzo di incantesimi dalla lista del dominio della Luna, fintantoché il prezzo di mercato dell'oggetto non eccede le 200.000 mo.

Avatar

L'aspetto fisico delle avatar di Selûne muta con il mutare delle fasi lunari. A volte prende la forma di una donna umana dall'aspetto triste, molto alta e di una fiera bellezza con lunghi capelli bianchi che incorniciano un viso perfetto dagli occhi verdi lucenti. In altre occasioni appare come una giovane fanciulla snella e semitrasparente con capelli e occhi neri che indossa abiti diafani del colore della luna. In altre ancora sembra più una matrona che invecchia con dignità, rotondeggiante ai fianchi. La sua apparenza diventa più o meno splendente a seconda del mutare delle fasi lunari anche se questi cambiamenti non hanno influenza alcuna sui suoi poteri. Preferisce non inviare avatar nel Faerûn, sapendo che Shar tenta sempre di assassinarli. Gli avatar di Selûne si possono incontrare nei Piani Esterni, alla ricerca di conoscenza magica e di qualche indizio che le permetterà un giorno di annientare la Signora della Perdita.

Avatar di Selûne: Come Selûne tranne per grado divino 7; CA 59 (contatto 39, colto alla sprovvista 51); Att +65/+60/+55/+50 mischia (1d8+15/19-20, *mazza pesante difensiva distruzione sacra+5*), o incantesimo +59 contatto in mischia o +60 contatto a distanza; QS Aura divina (210 m, CD 31), riduzione del danno 42/+4, resistenza al fuoco 27, RI 39; TS Temp +50, Rifl +51, Vol +57; tutti i modificatori di abilità ridotti di 8.

Capacità divine primarie: Alterare Forma, Alterare Realtà (CD 41 per i tiri salvezza degli incantesimi duplicati, gli oggetti temporanei non magici durano 7 giorni, gli oggetti magici temporanei o le creature durano 7 ore), Alterare Taglia, Dominio Extra (Protezione), Dominio Extra (Viaggio), Esplosione Divina (17 volte al giorno, fino a 11,2 km, 21d12 danni), Esplosione Divina di Massa (fino a 35 bersagli, due bersagli non possono essere distanti più di 11,2 km, oppure un cono lungo fino a 210 m, oppure un'esplosione o una propagazione con raggio fino a 105 m e altezza fino a 21 m), Scudo Divino (10 volte al giorno, annulla 70 danni), Scudo Divino ad Area (fino a sette quadrati con lato di 3 metri, oppure una sfera o semisfera con raggio fino a 2,1 metri).

Capacità magiche: 17° livello dell'incantatore, o 18° per gli incantesimi del caos e del bene; tiro salvezza CD 31 + il livello dell'incantesimo.

Incantesimi: Come Selûne, eccetto che le CD per i tiri salvezza degli incantesimi da bardo e da chierico dell'avatar sono pari a 24 + il livello dell'incantesimo, e le CD per i tiri salvezza degli incantesimi da mago dell'avatar sono pari a 22 + il livello dell'incantesimo. L'avatar non ha slot incantesimi disponibili sopra il 9° livello.

Shar

Signora della Notte, Signora della Perdita, Dea Oscura

Divinità Maggiore

Simbolo:	Un disco nero con il bordo porpora
Piano di residenza:	Piano delle Ombre
Allineamento:	Neutrale malvagio
Area di influenza:	Tenebra, notte, perdita, dimenticanza, segreti non rivelati, dungeon, il Sottosuolo
Seguaci:	Anarchici, assassini, vendicatori, monaci (Luna Oscura), nichilisti, ladri, adepti d'ombra, ombre danzanti
Allineamento dei chierici:	CM, LM, NM
Domini:	Caverne, Conoscenza, Male, Oscurità
Arma preferita:	"Il Disco della Notte" (chakram)

Dopo che Lord Ao ebbe creato l'universo, il caos turbinante si fuse e formò due divinità gemelle: Selûne, un essere di luce e creazione, e Shar, che rappresentava l'oscurità e la distruzione. L'esistenza di Shar, paradossalmente, è legata al vuoto assoluto che esisteva prima dell'atto di creazione di Ao. Essa riflette l'oscurità primordiale, il nulla assoluto eliminato all'inizio dei tempi da una divinità superiore distante e indifferente. Il suo cuore brama il ritorno dell'immoto nulla e ordisce trame affinché le ombre distruggano ciò che è stato istituito, cancellino l'ordine ed eliminino tutto ciò che è stato creato. L'arte religiosa rappresenta Shar come una sfera nera contornata da fiamme color viola oppure come una bellissima donna dai lunghi capelli corvini con indosso un abito nero fluttuante. In questa foggia, i suoi occhi viola incantatori hanno pupille nere come il carbone che riflettono il vuoto primevo.

Fin dalle sue prime battaglie contro Selûne (che persistono ancora oggi), Shar è riuscita ad ottenere il dominio sul dolore nascosto ma non dimenticato, sull'amarezza alimentata con attenzione e sulla vendetta a lungo termine per torti subiti molto tempo addietro. Profondamente contorta, la Signora della Perdita favorisce la segretezza, gli affari sotto banco e il sotterfugio. Utilizza i suoi seguaci mortali come pedine in un gioco perverso contro tutto ciò che era, che è e che sarà. Patrona della Trama d'Ombra (la forza magica corrotta, basata sul nulla e su folli segreti) la Signora della Notte rafforza il suo già notevole potere con la tentazione e l'artificio.

L'amore di Shar per la segretezza è molto utile al suo clero e molti abitanti di Faerûn sanno poco o niente del suo misterioso culto. Tutti pensano che sia una divinità oscura e vendicativa ma molti vanno alla ricerca dei suoi chierici nei momenti di dolore o di perdita. C'è una credenza diffusa che il suo clero scenda in aiuto di chi abbia subito un torto o una grave perdita. Invece di promettere l'accettazione e il superamento del dolore, i chierici di Shar fomentano il risentimento e il desiderio di vendetta, spostando la loro attenzione verso l'amarezza e la ritorsione. I chierici buoni (in particolare quelli di Mystra, Lathander e, ovviamente, di Selûne) mettono in guardia dai pericoli inerenti a questo tipo di consolazione ma a volte la disperazione prende il posto della razionalità e i ranghi del clero di Shar continuano a crescere.

I chierici di Shar pregano per i loro incantesimi di notte. Poiché la maggior parte dei suoi seguaci mantiene la sua devozione segreta, la fede ha una sola festività. Durante la Festa della Luna i chierici di Shar celebrano la Calata delle Tenebre, durante la quale i capi dei culti locali delineano le loro trame oscure per l'anno successivo sopra il corpo tremante di un sacrificio vivente. Una volta per decade, i seguaci si devono impegnare in un atto di perfidia, preferibilmente dopo un rituale notturno con danze e banchetti noto come il Tramonto. I chierici di Shar diventano spesso multiclasse come ladri, con i suoi servitori più abili e degradati che diventano manti notturni (vedi Capitolo 4). Questi chierici, associati con il Culto del Drago, spesso diventano multiclasse come vesti purpuree (vedi Capitolo 4).

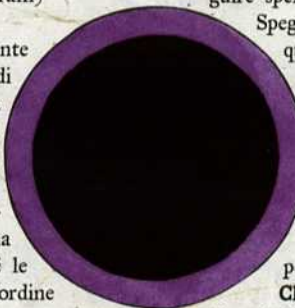
Storia/relazioni: La lotta infinita di Shar contro la sua splendente sorella ha causato la nascita e la morte di varie divinità nel corso dei secoli. Sebbene Selûne attacchi la gemella apertamente e con forza ad ogni opportunità, Shar preferisce il sovvertimento, facendo uso dei suoi seguaci mortali per attaccare il clero di Selûne e ciò che le sta a cuore, piuttosto che la divinità stessa. Tuttavia, in alcune occasioni, attacca direttamente i nemici minori. Durante il Periodo dei Disordini Shar uccise Ibrandul, una divinità minore delle caverne, dei dungeon e del Sottosuolo, come atto di puro opportunismo. Continua a concedere ai suoi chierici incantesimi a nome di Ibrandul, godendo della falsità di tutta la questione. Vorrebbe anche assorbire l'area di influenza di Mask, poiché alimenta dentro di sé una fredda rabbia per il suo dominio sull'ombra. L'amore di Shar per i luoghi oscuri la porta ad avere aspri contrasti con le divinità della luce e del fuoco, mentre il suo desiderio di dominare la sfera della vendetta la porta a scontrarsi con l'antico ma decadente potere di Hoar. L'unica sua alleata è Talona che potrebbe un giorno servire Shar come ringraziamento per l'aiuto della Dea Oscura nell'assassinio della sua odiata nemica Loviatar.

Dogma: Rivela i tuoi segreti solo ai tuoi fratelli tra i fedeli. Non inseguire speranze e non dare mai ascolto alle promesse di successo. Spegni la luce della luna (gli agenti e gli oggetti di Selûne) ovunque tu li incontri, e nasconditi da loro quando non puoi prevalere. Una volta calate le tenebre è il momento di agire, e non bisogna attendere oltre. A meno che non si sia sotto l'occhio attento dei servitori della Dea Oscura è proibito lottare per migliorare la propria posizione o fare piani per il futuro. Sposare i fedeli di divinità buone è peccato, tranne nel caso in cui sia un tentativo di allontanarle dal loro credo o corromperle. Obbedisci alla gerarchia clericale, pena la tua morte.

Clero e templi: La dottrina del nichilismo vendicativo di Shar richiama coloro che hanno subito gravi perdite o tradimenti. Il suo dominio sull'oscurità e sulla notte la rende una divinità popolare tra i non vedenti (coloro che sono stati accidentalmente o intenzionalmente accecati da altri), gli umanoidi notturni o sotterranei, e le creature che evitano la luce, inclusi molti tipi di goblinoidi. Coloro che favoriscono la notte o che effettuano i loro affari di notte (tipo tagliagole e ladri) cercano di ingraziarsela come fanno anche molti la cui distorta visione del mondo può essere interpretata come follia. I pazzi sembrano avere una naturale affinità con gli insegnamenti di Shar e questo potrebbe spiegare perché così tanti chierici di Selûne sono alla ricerca di pazzi da curare o da rinchiudere.

La chiesa è costituita da gruppi indipendenti che hanno capi forti e autoritari. In genere gli aderenti conoscono solo pochi nomi di altri aderenti del culto locale, e praticamente nessuno conosce il nome di capi di ordine maggiore. Nelle aree in cui il culto di Shar è potente, epurazioni nei confronti dei chierici di Selûne sono all'ordine del giorno. Ciò rende però la chiesa esigua in quei luoghi poiché molti dei chierici muoiono in queste rappresaglie oppure vengono messi a morte dai magistrati locali subito dopo. I templi dedicati a Shar variano molto in descrizione ma in genere sono sia templi veri e propri che luoghi di residenza per i chierici. La maggior parte presenta una stanza oscurata con *oscurità profonda*, la quale viene utilizzata in cerimonie religiose e uccisioni rituali.

Il clero di Shar adora i segreti. Nelle terre civilizzate istituiscono spesso circoli privati o falsi culti per continuare a erodere le fondamenta della buona società. I cultisti tramano per far cadere i governi, promuovere la vendetta, organizzare cabale e fomentare lo scontento attraverso la calunnia e la sedizione. I chierici di Shar credono che tutto ciò che importa è vivere secondo i propri parametri e in totale libertà; lo stato esiste solo per limitare questa libertà e per questo motivo è un'istituzione autenticamente immorale che dovrebbe essere spazzata via. Per essi tutto merita di perire e il loro dovere in vita è incoraggiare questo processo di distruzione. La Luna Oscura, un ordine d'élite di stregoni-monaci, utilizzano il potere della Trama d'Ombra per contribuire agli obiettivi della Dea Oscura.

Simbolo di Stephanie Pui-Mun Law

Shar

Ladra 10/Ombra danzante 10/Assassina 10/Stregona 9/ Adepta d'ombra 10
Esterno Medio (Malvagio)
Grado divino: 18
Dadi Vita: 20d8+160 (esterno) più 10d6+80 (Ldr) più 10d6+80 (Oda) più 10d6+80 (Ass) più 9d4+72 (Str) più 10d4+80 (Ado) (968 pf)
Iniziativa: +19, sempre per prima (+15 Des, +4 Iniziativa Migliorata, Iniziativa Suprema)
Velocità: 18 m
CA: 88 (+15 Des, +18 divina, +31 naturale, +14 deviazione)
Attacchi*: *Spada corta affilata ferimento sacrilega+5* +85/+80/+75/+70 mischia e *spada corta affilata ferimento sacrilega+5* +85/+80; o *disco della notte ritornante velocità+5* +84/+84/+79/+74/+69 distanza; o incantesimo +70 di contatto in mischia o +78 di contatto a distanza *Ottiene sempre un 20 al tiro per colpire; lanciare il dado per verificare se si tratta di un colpo critico
Danni*: *Spada corta affilata ferimento sacrilega+5* 1d6+12/17-20 e *spada corta affilata ferimento sacrilega+5* 1d6+8/17-20; o *disco della notte ritornante velocità+5* 1d4+12/19-20/x3; o per incantesimo *Infligge sempre il danno massimo (spade corte 18 e 14 danni, chakram 16 danni)
Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Attacco mortale (CD 50), poteri di dominio, capacità divine primarie, attacco furtivo +15d6 (90 danni), capacità magiche
Qualità speciali: Scurovisione, tiro difensivo, aura divina (28,8 km, CD 42), immunità divine, riduzione del danno 53/+4, eludere, famiglio (pipistrelli), resistenza al fuoco 38, reame divino (160 km Piano Esterno, 540 m Piano Materiale), scudo d'ombra superiore (19 round), nascondersi in piena vista, eludere migliorato, visione crepuscolare, *spostamento planare* a volontà, comunicazione remota 28,8 km, difesa d'ombra +3, sosia d'ombra (1 volta al giorno, 19 round), illusione d'ombra, salto d'ombra (48 m), camminare nelle ombre 1 volta al giorno, mente sfuggente, potenza degli incantesimi +3, RI 50, evocare ombre (fino a 3, 6 DV ognuna), *teletrasporto senza errore* a volontà, trappole, schivare prodigioso (bonus Des alla CA, non può essere attaccata ai fianchi, +4 contro trappole), capire, parlare e leggere tutti i linguaggi e parlare direttamente a tutti gli esseri entro 28,8 km
Tiri salvezza*: Temp +62, Rifl +69, Vol +61 *Ottiene sempre un 20 ai tiri salvezza
Caratteristiche: For 25, Des 41, Cos 26, Int 34, Sag 24, Car 38
Abilità*: Acrobazia +58, Artista della Fuga +80, Ascoltare +59, Camuffare +104, Cercare +61, Comunicazione Segreta +56, Concentrazione +98, Conoscenze (arcane) +92, Conoscenze (dei piani) +53, Conoscenze (natura) +53, Conoscenze (religioni) +53, Conoscenze (storia) +66, Decifrare Scritture +41, Diplomazia +97, Disattivare Congegni +41, Equilibrio +82, Falsificare +53, Guarire +42, Intimidire +76, Intrattenere +37, Muoversi Silenziosamente +77, Nascondersi +105, Orientamento +38, Osservare +48, Percepire Inganni +59, Professione (erborista) +40, Raccogliere Informazioni +68, Raggirare +104, Saltare +40, Sapienza Magica +95, Scalare +49, Scrutare +78, Utilizzare Corde +40, Valutare +41 *Ottiene sempre un 20 alle prove
Talenti: Ambidestria, Arma Focalizzata (disco della notte), Arma Preferita (spada corta), Combattere alla Cieca, Combattere con Due Armi, Combattere con Due Armi Migliorato, Competenza nelle Armi Esotiche (disco della notte), Critico Migliorato (disco della notte), Estrazione Rapida, Incantesimi in Combattimento, Incantesimi Immobili, Incantesimi Potenziati, Incantesimi Prolungati, Incantesimi Rapidi, Incantesimo Inarrestabile, Incantesimo Persistente, Incantesimo Ritardato, Iniziativa Migliorata, Maestria, Magia della Trama d'Ombra, Magia Insidiosa, Magia Perniciosa, Magia Tenace, Mobilità, Riflessi da Combattimento, Schivare, Tiro in Movimento, Tiro Preciso, Tiro Ravvicinato

Illustrazione di Glen Angus

Shar

Immunità divine: Danno alle caratteristiche, risucchio delle caratteristiche, acido, freddo, effetti mortali, malattia, disintegrazione, elettricità, risucchio di energia, effetti di influenza mentale, paralisi, veleno, *sonno*, stordimento, trasmutazione, *imprigionamento, esilio*.

Capacità divine primarie: Alterare Forma, Alterare Realtà (CD 52 per i tiri salvezza degli incantesimi duplicati, gli oggetti temporanei non magici durano 18 giorni, gli oggetti magici temporanei o le creature durano 18 ore), Alterare Taglia, Arma Focalizzata Divina (spada corta), Avatar (fino a 20), Colpo Distruttivo (Temp CD 38 + danno inflitto, oppure distruggere materia non vivente fino a 486 m³), Conoscere la Morte, Conoscere i Segreti (Vol CD 42), Dominio Extra (Caverne), Esplosione Divina (17 volte al giorno, fino a 28,8 km, 32d12 danni), Esplosione Divina di Massa (fino a 90 bersagli, due bersagli non possono essere distanti più di 28,8 km, oppure un cono lungo fino a 540 m, oppure un'esplosione o una propagazione con raggio fino a 270 m e altezza fino a 54 m), Imporre Maledizione (Vol CD 42, fino a 18 creature al giorno), Iniziativa Suprema, Mano della Morte (Temp CD 52), Metamagia Automatica (incantesimi da stregone raddoppiati), Metamagia Automatica (incantesimi da stregone silenziosi), Negare la Trama d'Ombra†, Possedere Mortali (Vol CD 42, fino a 20 mortali alla volta), Richiamare Creature (fino a 18 creature con il talento Magia della Trama d'Ombra al servizio simultaneamente, ognuna con un massimo di 18 DV), Scudo Divino (11 volte al giorno, annulla 180 danni), Tempesta Divina (54 m, Temp CD 42), Trasformazione, Trasformazione Pura. †Capacità unica, descritta di seguito.

Poteri di dominio: Esperto minatore; lancia gli incantesimi del male a livello dell'incantatore +1; lancia gli incantesimi di divinazione a livello dell'incantatore +1.

Capacità magiche: Shar utilizza queste capacità come un incantatore di 28° livello, eccetto per gli incantesimi di divinazione e del male, che utilizza come un incantatore di 29° livello, e per gli incantesimi di invocazione e di trasmutazione (tranne gli incantesimi di queste due scuole che hanno il descrittore oscurità) che utilizza come un incantatore di 27° livello. Le CD per i tiri salvezza sono pari a 42 + il livello dell'incantesimo, o 43 + il livello dell'incantesimo per gli incantesimi di ammaliamento, di illusione e di necromanzia*. *Armatura di oscurità, aura sacrilega, blasfemia, cecità/sordità, cerchio magico contro il bene, chiaroudienza/chiaroveggenza, conoscenza delle leggende, creare non morti, dissacrare, dissolvi il bene, divinazione, evoca mostri IX* (solo come incantesimo del male), *fauci di pietra, fondersi nella pietra, foschia occultante, fulmine oscuro, imprigionare, incubo, individuazione dei pensieri, individuazione delle porte segrete, influenza sacrilega, luce nera, occhi indagatori, oscurità, parola del potere accecare, parola del potere uccidere, passapareti, previsione, protezione dal bene, riparo sicuro di Leomund, rivela locazioni, scopri il percorso, terremoto, visione del vero*.
*In quanto creatrice della Trama d'Ombra, Shar subisce i benefici e le penalità del talento Magia della Trama d'Ombra anche per le sue capacità magiche oltre che per i suoi incantesimi.

Incantesimi da assassino conosciuti: 5/5/5/4; CD base = 22 + il livello dell'incantesimo, o 23 + il livello dell'incantesimo per gli incantesimi di ammaliamento, di illusione e di necromanzia; 9° livello dell'incantatore effettivo per gli incantesimi di invocazione e di trasmutazione (tranne gli incantesimi di queste due scuole che hanno il descrittore oscurità).

Incantesimi da stregone conosciuti: 6/10/10/9/9/9/9/8/8/6; CD base = 24 + il livello dell'incantesimo, o 25 + il livello dell'incantesimo per gli incantesimi di ammaliamento, di illusione e di necromanzia; 18° livello dell'incantatore effettivo per gli incantesimi di invocazione e di trasmutazione [tranne gli incantesimi di queste due scuole che hanno il descrittore oscurità]): 0 - *apertura silenziosa, frastornare, individuazione del magico, individuazione del veleno, lettura del magico, prestidigitazione, raggio di gelo, resistenza, suono fantasma*; 1° - *cambiare sembianze, charme, incuti paura, tocco gelido*; 2° - *artigli di oscurità, dissimulare, maschera d'ombra, sfocatura, spruzzo d'ombra*; 3° - *blocca persone, immagine maggiore, luce nera, suggestione, tocco del vampiro*; 4° - *allucinazione mortale, debilitazione, invisibilità migliorata, paura*; 5° - *dominare persone, incubo, mantogrigio di Grimwald, sembrare*; 6° - *fuorviare, immagine permanente, immagine programmata*; 7° - *camminare nelle ombre, dito della morte, visione*; 8° - *charme di massa, esigere, simpatia*; 9° - *fatale, lamento della banshee*.

† **Negare la Trama d'Ombra (capacità divina primaria unica):** Shar ha il potere di negare a qualsiasi creatura, mortale o divina, la capacità di accedere alla Trama d'Ombra. Se lei dovesse decidere di agire così, una creatura influenzata non potrà utilizzare alcun incantesimo o capacità magica fino a che Shar manterrà questo blocco all'accesso della Trama d'Ombra. Questa capacità non ha effetto sulla capacità di una creatura di avere accesso alla Trama.

Proprietà: Shar usa i *dischi della notte*, dei *chakram+5* con le capacità speciali ritornante e velocità.

Livello dell'incantatore: 25°; *Peso:* 0,9 kg.

Shar utilizza pure due *spade corte+5* con le capacità speciali affilata, ferimento e sacrilega.

Livello dell'incantatore: 25°; *Peso:* 1,35 kg.

Altri poteri divini

In quanto divinità maggiore, Shar ottiene automaticamente il miglior risultato possibile su ogni tiro di dado che effettua (inclusi tiri per colpire, danni, prove e tiri salvezza). È immortale.

Sensi: Shar può vedere (usando la visione normale, la visione crepuscolare o la scurovisione), sentire, toccare e odorare a una distanza di 28,8 chilometri. Come azione standard, può percepire qualsiasi cosa in un raggio di 28,8 chilometri dalla presenza di suoi seguaci, luoghi sacri, oggetti o uno qualsiasi dei luoghi in cui il suo nome o uno dei suoi titoli sia stato pronunciato nell'ultima ora. Può estendere i suoi sensi in massimo venti luoghi alla volta. Può bloccare i poteri sensoriali delle divinità del suo grado o inferiori in massimo due luoghi remoti alla volta per 18 ore.

Sensi dell'area di influenza: Shar percepisce qualsiasi atto di tradimento o nichilismo che venga commesso sotto la copertura dell'oscurità diciotto decadi prima che venga commesso e ne conserva la sensazione per diciotto decadi dopo che l'evento si è verificato.

Azioni automatiche: Shar può utilizzare Conoscenze (arcane), Conoscenze (dei piani), Conoscenze (natura) o Conoscenze (storia) come azione gratuita se la CD dell'azione è 30 o minore. Può compiere fino a venti di queste azioni gratuite ogni round.

Creare oggetti magici: Shar può creare qualsiasi tipo di oggetto magico che oscuri la verità, come un *amuleto di anti-individuzione*, o che crei tenebre magiche.

Avatar

Gli avatar di Shar giungono in due forme: la Cantante della Notte e la Danzatrice Oscura. La Cantante della Notte è alta poco più di 3 metri e indossa abiti voluminosi per mascherare le sue forme femminili. Indossa una maschera di piume aderenti al volto che scendono fin nei recessi del cappuccio del suo mantello. Non parla mai, preferendo cantare con una voce intrisa di dolore e disperazione. La Danzatrice Oscura, per contrasto, indossa pochi abiti. Ha l'aspetto di una danzatrice e il suo costume lascia intravedere la pelle color nero maculata da macchie di luce stellare. Questo avatar della dea, alto 2,1 metri, danza in maniera molto affascinante utilizzando un'unione di movimento erotico e sguardi ammiccanti per convincere gli altri a servirla.

Shar si manifesta raramente nel Faerûn ma quando lo fa è un motivo di grande celebrazione per i culti a lei dedicati, i quali la festeggiano con danze oscure, banchetti e giochi erotici.

Avatar di Shar: Taglia Grande; CA 69 (contatto 47, colto alla sprovvista 69); Att +75/+70/+65/+60 mischia (1d8+12/17-20, *spada corta Media affilata ferimento sacrilega+5*) e +75/+70 (1d8+8/17-20, *spada corta Media affilata ferimento sacrilega+5*), o +74/+74/+69/+64/+59 distanza (1d6+12/19-20/x3, *chakram Medio ritornante velocità+5*), o incantesimo +60 contatto in mischia o +68 contatto a distanza; Faccia/Portata 1,5 m per 1,5 m/3 m; Nascondersi +92, tutti gli altri modificatori di abilità ridotti di 9.

Capacità divine primarie: Alterare Forma, Alterare Realtà (CD 43 per i tiri salvezza degli incantesimi duplicati, gli oggetti temporanei non magici durano 9 giorni, gli oggetti magici temporanei o le creature durano 9 ore), Alterare Taglia, Arma Focalizzata Divina (spada corta), Conoscere i Segreti (Vol CD 33), Dominio Extra (Caverne), Esplosione Divina (17 volte al giorno, fino a 14,4 km, 23d12 danni), Esplosione Divina di Massa (fino a 45 bersagli, due bersagli non possono essere distanti più di 14,4 km, oppure un cono lungo fino a 270 m, oppure un'esplosione o una propagazione con raggio fino a 135 m e altezza fino a 27 m), Mano della Morte (Temp CD 43), Negare la Trama d'Ombra†, Scudo Divino (11 volte al giorno, annulla 90 danni). †Capacità unica, descritta sopra.

Capacità magiche: 19° livello dell'incantatore, o 20° per gli incantesimi di divinazione e del male, o 27° per gli incantesimi di invocazione e di trasmutazione (tranne gli incantesimi di queste due scuole che hanno il descrittore oscurità); tiro salvezza CD 33 + il livello dell'incantesimo, o 34 + il livello dell'incantesimo per gli incantesimi di ammaliamento, di illusione e di necromanzia.

Shaundakul

Il Cavaliere dei Venti, La Mano Amica

Divinità Minore

Simbolo:	Un uomo barbuto che cammina nel vento, con mantello e stivali da viaggiatore
Piano di residenza:	Portali della Luna
Allineamento:	Caotico neutrale
Area di influenza:	Viaggi, esplorazione, commercio a lungo raggio, *portali*, minatori, carovane
Seguaci:	Esploratori, carovanieri, ranger, viaggiatori di *portali*, mezzelfi
Allineamento dei chierici:	CM, CB, CN
Domini:	Aria, Caos, Commercio, Portali, Protezione, Viaggio
Arma preferita:	"Spada delle Ombre" (spadone)

Shaundakul è una divinità di poche parole, che preferisce parlare attraverso le proprie azioni. È gentile e severo allo stesso tempo, ed è dotato di un rozzo senso dell'umorismo. La sua fede sta conoscendo un periodo di espansione, sia perché la divinità sta personalmente provvedendo a reclutare fedeli, sia per le sue numerose manifestazioni in forma fisica nel mondo. Abbigliato con il suo mantello scuro fluttuante, armatura di cuoio e stivali che non sembrano mai toccare terra, il Cavaliere dei Venti si mostra in tutta la sua regalità con il suo massiccio spadone, sempre pronto a essere sguainato. Alto e di bell'aspetto, Shaundakul cammina silenzioso ma è sempre circondato dall'onnipresente soffiare del vento.

Dopo essere caduto nell'oblio in seguito ai primi eventi che hanno portato alla caduta di Myth Drannor, la chiesa di Shaundakul sta conoscendo un nuovo periodo di splendore a seguito del Periodo dei Disordini. L'assenza decennale di Waukeen e il quasi annientamento della sua chiesa all'inizio della Crisi degli Avatar portò molti mercanti, in particolare carovanieri, ad avvicinarsi alla fede di Shaundakul. Seb-

bene molti di questi siano ritornati alla fede di Waukeen, altri, in particolare coloro che sono affetti dal desiderio di viaggiare, sono rimasti fedeli permettendo alla sua chiesa di continuare a crescere. Oggi la chiesa di Shaundakul attrae molti avventurieri coraggiosi ed esploratori audaci nei suoi ranghi, e voci sulle loro ultime avventure sono attese con grande interesse nelle loro città di origine.

I chierici di Shaundakul pregano per ottenere i loro incantesimi alla mattina, subito dopo che il vento sia cambiato a seguito del mutamento di temperatura. Il loro giorno sacro è il Cavalcavento, celebrato il 15° giorno di Tarsakh. In questo giorno, Shaundakul fa sì che tutti i suoi chierici assumano *forma gassosa* all'alba, se non possono *camminare nel vento* da soli, in modo che possano essere trasportati dal vento. Ritornano al loro stato normale (e vengono ricondotti a terra in tutta sicurezza) al tramonto, in genere in un luogo in cui non sono mai stati. I membri del clero di Shaundakul eseguono solo poche cerimonie, che praticano quando appropriato. Ad esempio, quando il vento cambia in maniera significativa è richiesto loro di mormorare una semplice preghiera. Quando scoprono nuovi territori non presenti sulle mappe (una vallata, un lago o un'isola), devono costruire un piccolo trono di rocce contrassegnate con il simbolo di Shaundakul nei pressi del punto dove hanno scoperto il luogo per la prima volta. Se ne sono in grado, devono costruire un santuario dedicato a Shaundakul utilizzando *scolpire pietra*. I chierici di Shaundakul diventano in genere multiclasse come ranger o viandanti del vento (vedi Capitolo 4).

Simbolo di Stephanie Pui-Mun Law

Storia/relazioni: L'antico Shaundakul era un tempo una divinità intermedia, venerata principalmente nella regione del Mare della Luna, e il cui status divino precede la creazione di Beshaba e Tymora da Tyche. La chiesa di Shaundakul collassò e il numero dei suoi fedeli decrebbe in seguito alla caduta di Myth Drannor, e lui stesso decadde allo status di semidio. In seguito Beshaba utilizzò il suo nome per spargere discordia tra i nomadi dell'Anauroch, che hanno cominciato a chiamare Shaundakul con il nome di Traditore Nascosto nelle Sabbie. Dal Periodo dei Disordini in poi, Shaundakul è risalito allo status di divinità minore e si è alleato con Akadi, Mielikki e le alleate di quest'ultima: Selûne, Tymora e i membri più audaci dei Seldarine. Si oppone a Shar poiché odia i segreti e, al contrario, ama far conoscere a tutto il mondo le locazioni di luoghi nascosti. È in lotta con Beshaba per le sofferenze che ha provocato utilizzando il suo nome.

Dogma: Diffondi gli insegnamenti della Mano Amica con il tuo esempio. Lavora per farlo conoscere tra i mercanti, e specialmente tra coloro che vanno in cerca di nuove terre e opportunità. Scopri e consacra nuovamente i templi di Shaundakul che sono andati perduti. Cavalca il vento, e lascia che ti porti nella direzione in cui soffia. Aiuta i bisognosi, e confida nella Mano Amica. Cerca le ricchezze della terra e del mare. Viaggia verso orizzonti distanti. Sii il primo a vedere il sole che nasce, i picchi delle montagne, le vallate fertili. Possano i tuoi piedi toccare terre su cui nessuno ha mai camminato prima di te.

Clero e templi: I membri del clero si devono procurare da vivere viaggiando per i territori e lavorando come guide e protettori di viaggiatori, carovane e spedizioni. Molti fanno da guide per compagnie di avventurieri o esploratori. Alcuni sono Arpisti. Tutti cercano di visitare i vari santuari di Shaundakul sparsi per il mondo (in particolare quello maggiore a Myth Drannor) il più sovente possibile e di costruirne di nuovi quando acquisiscono le risorse sufficienti. Da quando Shaundakul ha incrementato la sua area di influenza con i *portali*, i suoi chierici hanno anche il compito di localizzare e identificare i *portali* che potrebbero essere utili al commercio e all'esplorazione.

Shaundakul preferisce essere venerato in santuari, la maggior parte dei quali sono disabitati e posti in luoghi remoti. Il tipico santuario di Shaundakul è costituito da una pedana di pietra eretta in cima ad una altura, con un seggio o trono di pietra con tutto intorno pilastri distanziati, in modo che il vento soffi attraverso di essi. Molti santuari si trovano per tutto il Mare della Luna e per le Terre di Pietra, alcuni dei quali costruiti più di mille anni fa. Shaundakul non è in genere venerato nelle città e quindi all'interno di queste ultime ha solo alcuni templi formali. Poiché i membri del clero amano vagare per il mondo, i pochi templi vedono sempre l'arrivo di nuovi chierici o la loro dipartita.

I chierici di Shaundakul indossano un mantello fluttuante scuro sopra un abito appropriato per il viaggio, e preferiscono colori scuri e l'argento in generale. Molti portano i loro simboli sacri sul retro dei loro guanti d'arme (in genere di cuoio o cotta di maglia).

La chiesa di Shaundakul ha un'organizzazione molto blanda e le sue varie branche godono di ampia indipendenza. Praticamente non esiste alcuna gerarchia formale, sebbene coloro che servono il Cavaliere dei Venti da prima della Guerra degli Dei hanno un ruolo di importanza riconosciuto da tutta la chiesa. Dal Periodo dei Disordini in poi parecchi ordini militari sono nati in nome di Shaundakul. La Compagnia della Prossima Montagna è un ordine di ranger e di chierici solitari, che aprono percorsi nelle aree selvagge della Costa della Spada Settentrionale e a nord del Mare della Luna non ancora segnate su mappa. I Cavalieri della Spada d'Ombra sono un ordine elitario di guerrieri e ranger che hanno la loro base nel Trono di Shaundakul, dedicato alla purificazione di Myth Drannor dal male che percorre le sue strade e le sue rovine. Al momento stanno fortificando l'antico tempio di Myth Drannan come quartiere generale e inviano esploratori a perlustrare la città in rovina. I Cavalieri del Vento Occidentale è un ordine di chierici e alcuni ranger che si offrono come compagnia di mercenari per proteggere carovane che devono attraversare territori inesplorati per raggiungere terre lontane.

Shaundakul

Ranger 20/Mago 10/Chierico 10
Esterno Medio (Caotico)
Grado divino: 6
Dadi Vita: 20d8+240 (esterno) più 20d10+240 (Rgr) più 10d4+120 (Mag) più 10d8+120 (Chr) (1.200 pf)
Iniziativa: +11 (+7 Des, +4 Iniziativa Migliorata)
Velocità: 18 m
CA: 52 (+7 Des, +6 divina, +19 naturale, +10 deviazione)
Attacchi: *Spadone affilato caotico esplosione di ghiaccio* +5 +67/+62/+57/+52 mischia; o incantesimo +61 di contatto in mischia o +53 di contatto a distanza
Danni: *Spadone affilato caotico esplosione di ghiaccio* +5 2d6+27 più 1d6 freddo/15-20 più 1d10 freddo; o per incantesimo
Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Poteri di dominio, capacità divine primarie, capacità magiche, scacciare non morti 13 volte al giorno
Qualità speciali: Aura divina (180 m, CD 26), immunità divine, riduzione del danno 41/+4, famiglio (falchi), nemico prescelto (esterni [demoni] +5, esterni [yugoloth] +4, esterni [diavoli] +3, aberrazioni +2, non morti +1), resistenza al fuoco 26, reame divino (1,6 km Piano Esterno, 180 m Piano Materiale), *spostamento planare* a volontà, comunicazione remota 9,6 km, lancio spontaneo di incantesimi divini, RI 38, *teletrasporto senza errore* a volontà, capire, parlare e leggere tutti i linguaggi e parlare direttamente a tutti gli esseri entro 9,6 km
Tiri salvezza: Temp +50, Rifl +45, Vol +45
Caratteristiche: For 40, Des 24, Cos 34, Int 24, Sag 24, Car 30
Abilità: Addestrare Animali +47, Ascoltare +36, Cavalcare (cavallo) +48, Cercare +33, Concentrazione +81, Conoscenza delle Terre Selvagge +44, Conoscenze (arcane) +33, Conoscenze (geografia) +39, Conoscenze (locali) +39, Conoscenze (natura) +46, Conoscenze (religioni) +42, Empatia Animale +39, Guarire +71, Muoversi Silenziosamente +33, Nascondersi +36, Nuotare +42, Orientamento +44, Osservare +44, Professione (carovaniere) +52, Saltare +41, Sapienza Magica +43, Scalare +41, Scrutare +33, Utilizzare Corde +44
Talenti: Arma Focalizzata (spadone), Attacco Poderoso, Attacco Rapido, Attacco Turbinante, Creare Armi e Armature, Creare Oggetti Meravigliosi, Creare Portale, Critico Migliorato (spadone), Incalzare, Incalzare Potenziato, Incantesimo Inarrestabile, Iniziativa Migliorata, Maestria, Mobilità, Schivare, Scrivere Pergamene, Seguire Tracce, Spaccare l'Arma Potenziato, Tiro Lontano, Tiro in Movimento, Tiro Preciso, Tiro Rapido, Tiro Ravvicinato

Immunità divine: Danno alle caratteristiche, risucchio delle caratteristiche, acido, freddo, effetti mortali, malattia, disintegrazione, elettricità, risucchio di energia, effetti di influenza mentale, paralisi, veleno, *sonno*, stordimento, trasmutazione, *imprigionamento, esilio.*

Capacità divine primarie: Alterare Taglia, Avatar (fino a 5), Dominio Extra (Aria), Dominio Extra (Caos), Dominio Extra (Commercio), Padronanza Divina dell'Aria (percezione 18 m), Scudo Divino (15 volte al giorno, annulla 60 danni), Traslazione (fino a 6 creature al giorno).

Poteri di dominio: 13 volte al giorno scacciare o distruggere le creature della terra, oppure intimorire o comandare le creature dell'aria; lancia gli incantesimi del caos a livello dell'incantatore +1; individua un *portale* attivo o inattivo come se fosse una normale porta segreta (CD 20); 6 volte al giorno interdizione protettiva (il soggetto toccato guadagna un bonus di resistenza +10 al prossimo tiro salvezza, durata massima 1 ora); 6 volte al giorno utilizza *individuazione dei pensieri* per 10 minuti (un solo bersaglio per uso); 10 round al giorno *libertà di movimento.*

Capacità magiche: Shaundakul utilizza queste capacità come un incantatore di 16° livello, eccetto per gli incantesimi del caos, che utilizza come un incantatore di 17° livello. Le CD per i tiri salvezza sono pari a 26 + il livello dell'incantesimo. *Analizzare portale, ancora dimensionale, animare oggetti, camminare nell'aria, campo anti-magia, catena di fulmini, cerchio magico contro la legge, controllare tempo atmosferico, controllare venti, dissolvi la legge, esilio, evoca mostri I, evoca mostri IX* (solo come incantesimo del caos), *fabbricare, forma eterea, forma gassosa, foschia occultante, frantumare, gemma esplosiva, immunità agli incantesimi, inviare, labirinto, localizza oggetto, mantello del caos, martello del caos, messaggio, muro di vento, parola del caos, porta dimensionale, porta in fase, portale, proiezione astrale, protezione dagli elementi, protezione dalla legge, reggia meravigliosa di Mordenkainen, repulsione, resistenza agli incantesimi, ritirata rapida, rivela locazioni, santuario, sciame elementale* (solo come incantesimo dell'aria), *scopri il percorso, scudo su altri, sfera prismatica, splendore dell'aquila, teletrasporto senza errore, turbine, visione del vero, volare, vuoto mentale.*

Incantesimi da chierico al giorno: 6/7/7/6/5/4; CD base = 17 + il livello dell'incantesimo.

Incantesimi da ranger al giorno: 5/5/5/4; CD base = 17 + il livello dell'incantesimo.

Incantesimi da mago al giorno: 4/6/6/5/4/3; CD base = 17 + il livello dell'incantesimo.

Proprietà: Shaundakul impugna la *Spada delle Ombre*, uno *spadone+5* con le capacità speciali affilata, caotica ed esplosione di ghiaccio. *Livello dell'incantatore:* 25°; *Peso:* 6,75 kg.

Shaundakul

Altri poteri divini

In quanto divinità minore, Shaundakul può prendere 10 su qualsiasi prova. Shaundakul considera un 1 su un tiro per colpire o tiro salvezza normalmente e non come un fallimento automatico. È immortale.

Sensi: Shaundakul può vedere, sentire, toccare e odorare a una distanza di 9,6 chilometri. Come azione standard, può percepire qualsiasi cosa in un raggio di 9,6 chilometri dalla presenza di suoi seguaci, luoghi sacri, oggetti o uno qualsiasi dei luoghi in cui il suo nome o uno dei suoi titoli sia stato pronunciato nell'ultima ora. Può estendere i suoi sensi in massimo cinque luoghi alla volta. Può bloccare i poteri sensoriali delle divinità del suo grado o inferiori in massimo due luoghi remoti alla volta per 6 ore.

Sensi dell'area di influenza: Shaundakul può percepire ogni nuova scoperta di un esploratore, fin tanto che l'evento in questione influenzi almeno cinquecento persone. È allo stesso modo cosciente dell'utilizzo di un qualsiasi *portale* e del passaggio di ogni carovana o viaggiatore nei Reami, fintantoché l'evento influenzi almeno cinquecento persone.

Azioni automatiche: Shaundakul può utilizzare Addestrare Animali, Conoscenza delle Terre Selvagge, Conoscenze (arcane), Conoscenze (geografia), Conoscenze (locali), Conoscenze (natura) o Conoscenze (religioni) come azione gratuita se la CD dell'azione è 20 o minore. Shaundakul non può compiere nulla come azione gratuita se si tratta di un'azione di movimento o parte di un'azione di movimento. Può compiere fino a cinque di queste azioni gratuite ogni round.

Creare oggetti magici: Shaundakul può creare qualsiasi tipo di oggetto magico che sia di aiuto per l'esplorazione, il movimento, la traslocazione o la difesa, fintantoché il prezzo di mercato dell'oggetto non eccede le 30.000 mo.

Illustrazione di Arnie Swekel

Avatar

L'avatar di Shaundakul appare con le sembianze di un uomo anziano di bell'aspetto, alto, con i capelli bianchi e dal portamento regale. Veste con un mantello nero fluttuante che sembra essere perennemente mosso dal vento in modo da rendere sfuocati i contorni della sua figura. In genere si distinguono bene solo la sua testa, le sue braccia e il suo massiccio spadone. In genere si abbiglia solamente della semplice armatura di cuoio indossata dalla maggior parte dei ranger. Indossa degli stivali che non sembrano mai toccare il suolo ed è per questo che sembra sempre camminare così silenzioso, a parte il flebile rumore di vento che lo accompagna costantemente. Shaundakul può apparire in risposta alla richiesta di aiuto divino da parte di un sacerdote il cui altare viene minacciato, o a seguito della preghiera di un fedele che si sia distinto in gesta eroiche o spettacolari, morente o che esegue un sacrificio. È risaputo che appare di notte a fedeli dispersi o feriti presso i loro fuochi da campo, e pure in circostanze straordinarie per difendere un fedele che lo ha invocato dagli attacchi di lupi, orchi o anche minacce peggiori.

Avatar di Shaundakul: Come Shaundakul tranne per grado divino 3; CA 46 (contatto 30, colto alla sprovvista 39); Att +64/+59/+54/+49 mischia (2d6+27/15-20, *spadone affilato caotico esplosione di ghiaccio+5*), o incantesimo +58 contatto in mischia o +50 contatto a distanza; QS Aura divina (9 m, CD 23), riduzione del danno 38/+4, resistenza al fuoco 23, RI 35; TS Temp +47, Rifl +42, Vol +42; tutti i modificatori di abilità ridotti di 3.

Capacità divine primarie: Alterare Taglia, Padronanza Divina dell'Aria (percezione 9 m), Scudo Divino (15 volte al giorno, annulla 30 danni), Traslazione (fino a 3 creature al giorno).

Capacità magiche: 13° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 23 + il livello dell'incantesimo. Senza la capacità divina primaria Dominio Extra, l'avatar di Shaundakul perde l'accesso ai domini dell'Aria, del Caos e del Commercio, i poteri di dominio a loro associati e le capacità magiche *animare oggetti, camminare nell'aria, catena di fulmini, cerchio magico contro la legge, controllare tempo atmosferico, controllare venti, dissolvi la legge, evoca mostri IX* (solo come incantesimo del caos), *fabbricare, forma gassosa, foschia occultante, frantumare, gemma esplosiva, inviare, mantello del caos, martello del caos, messaggio, muro di vento, parola del caos, protezione dalla legge, reggia meravigliosa di Mordenkainen, rivela locazioni, sciame elementale* (solo come incantesimo dell'aria), *splendore dell'aquila, turbine, visione del vero, vuoto mentale.*

Silvanus

Padre Quercia, il Padre delle Foreste, il Padre degli Alberi

Divinità Maggiore

Simbolo:	Una foglia verde di quercia
Piano di residenza:	Casa della Natura
Allineamento:	Neutrale
Area di influenza:	Natura selvaggia, druidi
Seguaci:	Druidi, taglialegna, elfi dei boschi
Allineamento dei chierici:	CN, LN, NM, NB
Domini:	Acqua, Animale, Protezione, Rinnovamento, Vegetale
Arma preferita:	"Il Grande Maglio di Silvanus" (maglio)

Sebbene saggio e caritatevole, il paternalistico Silvanus rimane una divinità distante quando si tratta dell'equilibrio in natura, e addirittura furente quando i luoghi selvaggi sono minacciati. Si mostra come un barbuto uomo anziano, dall'aspetto molto saggio, che levita a mezz'aria tra gli alberi o che fuoriesce da un tronco di un albero molto grande e antico.

La chiesa di Silvanus è presente in tutto il Faerûn ed è molto più forte di quanto non si pensi. Nonostante ciò, gli osservatori neutrali considerano la chiesa di Chauntea, in qualità di patrocinatore dell'agricoltura, come maggiormente incline all'espansione della civilizzazione, mentre la chiesa di Silvanus viene percepita come l'implacabile nemica di coloro che vorrebbero colonizzare nuove terre. Entrambi i punti di vista sono fuorvianti, eppure la chiesa di Padre Quercia è spesso sentita come poco differente da quelle fedi che venerano gli Dei della Furia.

I chierici e i druidi di Silvanus preparano i loro incantesimi al calare del sole o alla luce della luna. Giorni sacri sono Pratoverde, la notte di Mezzestate, Gran Raccolto e la Notte della Foresta che Cammina. Quest'ultima festività si svolge quando il dio diventa inquieto. Egli fa in modo, quindi, che gli alberi comincino a muoversi, i torrenti cambino percorso, le caverne si aprano o si chiudano, le creature della foresta si risveglino e la magia della foresta si rafforzi. I suoi chierici scelgono sempre di scacciare non morti e mai di intimorirli.

Molti rituali di adorazione della divinità vengono compiuti in un luogo circolare delimitato da querce alte e antiche, sulla sommità di una collina. L'adorazione è costituita principalmente da forme di sacrificio che non devono mai essere di sangue. Al contrario, si deve offrire un qualche oggetto fatto di legno che deve essere rotto e sepolto, mai bruciato. Per esempio, un carro o un vagone o anche una sedia fatti di legno di alberi abbattuti, potrebbero essere ben accetti a Silvanus. La preghiera più semplice a Silvanus è il il Richiamo di Quercia, Frassino e Biancospino nella quale un chierico raccoglie foglie dei tre alberi succitati, le fa galleggiare in acqua e supplica Silvanus di ascoltare la sua preghiera. Per questioni maggiori (una conversazione con un servitore della divinità o il ricevimento di favori divini o di poteri magici) spesso si passa una notte di Veglia: il seguace si cosparge il corpo con una polvere di ghiande e foglie di vischio pestate e mischiate con acqua piovana o acqua di sorgente, e si sdraia sotto o comunque in contatto fisico con un albero in crescita, per la maggior parte della notte. Parte della carne nuda del fedele deve essere in contatto con un po' di muschio verde vivo ed è questo il motivo per cui gli alberi giganti coperti di muschio sono spesso scelti per le Veglie.

I due rituali più sacri e potenti per i seguaci di Silvanus sono la Canzone degli Alberi e la Danza delle Driadi. Il primo è l'esecuzione ripetitiva e continua di un inno che attira le creature del bosco in modo che si radunino e possano essere curate. Il secondo è un rituale selvaggio e rivitalizzante che richiede il suono di pifferi e danze, in modo da richiamare le driadi perché vaghino, anche lontano dai loro alberi, e si uniscano carnalmente agli umani. Tristemente, sembra che la cerimonia più celebrata secondo il canone del dio sia il Richiamo delle Spine, un rituale magico grazie al quale dal terreno crescono delle pareti spesse di spine appuntite. Queste barriere sono di natura permanente e sono tanto intricate quanto lo desidera il chierico che le ha convocate, ma possono essere invocate solo quando un servitore di Silvanus (un credente o una creatura che lo serve, come un cervo) è stato assassinato o ha perso molto sangue nelle vicinanze. Il Richiamo delle Spine viene utilizzato come rituale per mantenere lontani coloro che vorrebbero bruciare o spogliare la foresta con lo scopo di voler rovinare l'Equilibrio. Molti dei chierici di Silvanus diventano multiclasse come druidi, signori delle foreste (vedi Capitolo 4), gerofanti o ranger.

Storia/relazioni: Come Oghma, Silvanus è una divinità antica con molti legami con altri piani. È un grande alleato di Chauntea e ha al suo servizio, direttamente o indirettamente, Eldath, Mielikki, Gwaeron Windstrom, Lurue e Shiallia. Si oppone duramente alle attività di Malar e della sua chiesa, dal momento che il Signore delle Bestie è consumato dalla sete di sangue e i suoi seguaci caccerebbero qualsiasi creatura vivente per eliminare ogni forma di vita, se potessero. Allo stesso modo, sebbene Silvanus riconosca l'importanza sia della malattia che dei naturali atti di distruzione nell'Equilibrio, Padre Quercia odia sia Talos che Talona, poiché nessuno dei due ha a cuore l'ordine naturale delle cose e bramano solo di indulgere nei loro impulsi più distruttivi.

Dogma: Silvanus vede ogni cosa e la equilibra, bilanciando la siccità e le inondazioni, il fuoco e il giaccio, la morte e la vita. Prendi le distanze dalle situazioni e considerale dal punto di vista globale, invece di optare per l'idea più comune di ciò che è meglio fare. Ogni cosa nella vita fa parte di un ciclo, che è stato equilibrato con grande abilità. Il dovere dei fedeli è percepire questo ciclo e il sacro Equilibrio nel modo più chiaro possibile. Assicurati che gli altri percepiscano l'Equilibrio e si oppongano a coloro che hanno intenzione di minarlo. Osserva, previeni e manipola gli altri silenziosamente. Fai ricorso allo scontro aperto solo quando il tempo o le azioni ostili degli altri giocano a tuo sfavore. Opponiti all'abbattimento delle foreste, elimina le malattie ovunque le incontri, difendi gli alberi e pianta nuovi fiori ovunque sia possibile. Uccidi solo quando è necessario, e distruggi il fuoco e chi ne fa uso eccessivo.

Clero e templi: La chiesa di Silvanus lotta continuamente per preservare il sacro Equilibrio, nonostante la popolazione creda che i suoi fedeli si occupino solamente di caccia e di aratura delle terre. I membri del clero si battono per mutare lo sviluppo e controllare i popoli aiutando di nascosto i briganti, allevando predatori per farli entrare in azione in luoghi scelti, e con altri mezzi ancora. È essenziale che questo lavoro sia il più segreto possibile, cosicché la maggior parte della gente veda i servitori di Silvanus essenzialmente come degli amanti degli alberi e nient'altro. A supporto di questa idea, il chierico di Silvanus deve aiutare la natura selvaggia, curare gli animali malati, ripiantare alberi e arbusti selvatici, e tutto questo il più ostentatamente

Silvanus

Simbolo di Stephanie Pui-Mun Law

Illustrazione di Michael Kaluta

possibile. Ovviamente, se è necessario, deve impegnarsi a riportare l'Equilibrio ove questo penda. Il clero di Silvanus studia per tutta la vita come funzionino i cicli vitali di qualsiasi creatura di Faerûn, e impara ad avere la vista lunga in modo che le molte implicazioni delle singole azioni possano condurre a prevedere il futuro. Pianificando a lungo termine, il clero di Silvanus spera vivamente di non commettere errori o peggiorare qualunque spostamento della bilancia dell'Equilibrio. Pazienza superiore, conoscenza naturale e lungimiranza sono tutti segni caratteristici di un servitore adeguato di Silvanus. Queste sono anche le qualità che fanno di un chierico di Silvanus un avversario temibile. Un chierico di Silvanus non dovrebbe mai essere sorpreso quando la rotta degli eventi cambia improvvisamente e dovrebbe trovarsi sempre in anticipo nei confronti di un nemico, pronto a vittorie ben al di là delle battaglie combattute dagli avversari.

La chiesa di Silvanus evita i templi formali preferendo operare in piccole comunità piuttosto che in grandi città, sebbene gruppi di chierici si possano trovare in alcuni agglomerati urbani, ove si occupano di creare parchi di foreste selvagge circondati da mura, a loro volta all'interno delle mura della città. La maggior parte dei fedeli venera Padre Quercia in mezzo a gruppi di alberi enormi, in genere querce secolari o all'interno di cerchi di pietre che si possono trovare nelle profondità delle foreste di Faerûn.

L'abito cerimoniale, sia per i chierici che per i druidi di Silvanus, è un'armatura fatta di foglie intrecciate. Per i chierici le foglie sono fatte di placche di metallo e l'armatura è a tutti gli effetti una corazza a scaglie. Per i druidi, le foglie sono fatte di cuoio tinto di verde e l'armatura è simile ad un'armatura di cuoio. Entrambe sono indossate con brache verdi e una camicia. Sul capo indossano un grande elmo con ali a forma di foglie di quercia. La chiesa di Silvanus consiste di una gerarchia centrale dominata da druidi e con molti aderenti, in particolare chierici e ranger, che se ne trovano al di fuori. La struttura della chiesa imita gli antichi circoli druidici. Un druido di alto rango, detto l'arcidruido, è il capo del Circolo a lui assegnato e i vari membri sono tutti considerati iniziati a vari livelli. Ogni arcidruido, a sua volta, risponde ad un grande druido della regione e tutti i grandi druidi rispondono al grande druido della fede. Quest'ultimo ruolo è molto faticoso e viene occupato solo per qualche anno dal druido prescelto. Chi ha avuto questo onore rimane un onorato membro della fede.

Silvanus

Druido 20/Ranger 10/Barbaro 10
Esterno Medio
Grado divino: 18
Dadi Vita: 20d8+140 (esterno) più 20d8+140 (Drd) più 10d10+70 (Rgr) più 10d12+70 (Bbr) (960 pf)
Iniziativa: +14 (+10 Des, +4 Iniziativa Migliorata)
Velocità: 21 m
CA: 78 (+10 Des, +18 divina, +31 naturale, +9 deviazione)
Attacchi*: *Maglio aura di energia impatto incalzare rafforzato+5* +79/+74/+69/+64 mischia; o incantesimo +73 di contatto in mischia o +68 di contatto a distanza *Ottiene sempre un 20 al tiro per colpire; lanciare il dado per verificare se si tratta di un colpo critico
Danni*: *Maglio aura di energia impatto incalzare rafforzato+5* 1d10+27 più 1d6 da acido, elettricità, freddo, fuoco o sonoro/18-20/x3; o per incantesimo *Infligge sempre il danno massimo (maglio 37 danni più 6 danni da acido, elettricità, freddo, fuoco o sonoro)
Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Poteri di dominio, capacità divine primarie, capacità magiche
Qualità speciali: Mille volti, compagno animale (fino a 20 DV), aura divina (28,8 km, CD 37), immunità divine, riduzione del danno 53/+4, movimento veloce, nemico prescelto (aberrazioni +3, non morti +2, mutaforma +1), resistenza al fuoco 38, reame divino (160 km Piano Esterno, 540 m Piano Materiale), senso della natura, *spostamento planare* a volontà, ira 3 volte al giorno, comunicazione remota 28,8 km, resistenza al richiamo della natura, lancio spontaneo di incantesimi divini, RI 50, *teletrasporto senza errore* a volontà, corpo senza tempo, passo senza tracce, schivare prodigioso (bonus Des alla CA), capire, parlare e leggere tutti i linguaggi e parlare direttamente a tutti gli esseri entro 28,8 km, immunità ai veleni, *forma selvatica* (Minuscola, Piccola, Media, Grande, Enorme o animale crudele 5 volte al giorno, elementale 3 volte al giorno), andatura nel bosco
Tiri salvezza*: Temp +57, Rifl +60, Vol +65 *Ottiene sempre un 20 ai tiri salvezza
Caratteristiche: For 40, Des 30, Cos 25, Int 24, Sag 40, Car 29
Abilità*: Addestrare Animali +79, Alchimia +35, Cavalcare (cavallo) +57, Cercare +48, Concentrazione +68, Conoscenza delle Terre Selvagge +101, Conoscenze (natura) +100, Conoscenze (religioni) +47, Diplomazia +50, Empatia Animale +70, Guarire +80, Intimidire +49, Muoversi Silenziosamente +51, Nascondersi +51, Nuotare +85, Orientamento +85, Osservare +62, Professione (erborista) +76, Saltare +62, Sapienza Magica +48, Scalare +62, Scrutare +48, Utilizzare Corde +51 *Ottiene sempre un 20 alle prove
Talenti: Arma Focalizzata (maglio), Attacco Rapido, Attacco Turbinante, Combattere alla Cieca, Creare Armi e Armature, Creare Bastoni, Creare Oggetti Meravigliosi, Critico Migliorato (maglio), Incantesimi in Combattimento, Incantesimo Inarrestabile, Iniziativa Migliorata, Maestria, Mescere Pozioni, Mobilità, Riflessi da Combattimento, Schivare, Seguire Tracce, Tiro Lontano, Tiro Preciso, Tiro Rapido, Tiro Ravvicinato

Immunità divine: Danno alle caratteristiche, risucchio delle caratteristiche, acido, freddo, effetti mortali, malattia, disintegrazione, elettricità, risucchio di energia, effetti di influenza mentale, paralisi, veleno, *sonno*, stordimento, trasmutazione, *imprigionamento, esilio.*

Capacità divine primarie: Abilità Focalizzata Divina (Conoscenza delle Terre Selvagge), Abilità Focalizzata Divina (Conoscenze [natura]), Alterare Forma, Alterare Taglia, Avatar (fino a 20), Colpi Irresistibili (maglio, Temp CD 35), Comandare Vegetali raggio 28,8 km, Conoscere la Morte, Crescita di Creature (vegetali, fino a 18 al giorno), Dominio Extra (Acqua), Dominio Extra (Rinnovamento), Dono della Vita, Druido Divino, Esplosione Divina (12 volte al giorno, fino a 28,8 km, 27d12 danni), Incantatore Divino, Mente della Bestia (*risveglio* [fino a 18 creature al giorno] oppure *addormentare* [Temp CD 37]), Parlare con le Creature (vegetali), Potere della Natura (raggio di 28,8 km, durata concentrazione + fino a 18 minuti), Richiamare Creature (fino a 18 treant al servizio simultaneamente, ognuno con un massimo di 18 DV), Scudo Divino (10 volte al giorno, annulla 180 danni), Trasformazione, Trasformazione Pura, Vita e Morte.

Poteri di dominio: 18 volte al giorno utilizza *amicizia con gli animali*; 18 volte al giorno intimorire o comandare creature vegetali; 18 volte al giorno interdizione protettiva (il soggetto toccato guadagna un bonus di resistenza +18 al prossimo tiro salvezza, durata massima 1 ora); 18 volte al giorno riguadagna 1d8 + 9 pf se scende al di sotto di 0 pf (ma non se scende a -10 pf o meno); 18 volte al giorno scacciare o distruggere le creature del fuoco, oppure intimorire o comandare le creature dell'acqua.

Capacità magiche: Silvanus utilizza queste capacità come un incantatore di 28° livello. Le CD per i tiri salvezza sono pari a 37 + il livello dell'incantesimo. *Banchetto degli eroi, blocca animali, calmare animali, campo anti-magia, charme, comandare vegetali, comunione con la natura, cono di freddo, controllare acqua, controllare vegetali, crescita vegetale, cumulo strisciante, dominare animali, espiazione, forme ani-*

Capacità speciale impatto

Impatto: Qualsiasi arma contundente potenziata da questa capacità presenta una portata della minaccia raddoppiata. Per esempio, un bastone ferrato così potenziato minaccia un colpo critico con 19-20, mentre un mazzafrusto pesante minaccia un colpo critico con 17-20. Questo potenziamento non si applica alle armi perforanti né alle armi taglienti.

Livello dell'incantatore: 10°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature, *arma di impatto*; *Prezzo di mercato:* bonus +1.

mali, foschia occultante, guscio anti-vita, immunità agli incantesimi, intralciare, libertà, metamorfosi di un oggetto, muro di spine, nebbia acida, nube di nebbia, orrido avvizzimento, pelle coriacea, piaga strisciante, protezione dagli elementi, reincarnazione, repulsione, resistenza agli incantesimi, respingere legno, respingere parassiti, respirare sott'acqua, rimuovi malattia, ristorare inferiore, ristorare superiore, santuario, sciame elementale (solo come incantesimo dell'acqua), *scudo su altri, sfera prismatica, tempesta di ghiaccio, trasforma bastone, trasformazione, vuoto mentale.*

Ira: Le modifiche seguenti sono attive fino a quando Silvanus è in ira: CA 76; pf 1.140; Att +81/+76/+71/+66 mischia (1d10+30 più 1d6 da acido, elettricità, freddo, fuoco o sonoro/18-20/x3, *maglio aura di energia impatto incalzare rafforzato+5*; 40 danni più 6 danni da acido, elettricità, freddo, fuoco o sonoro); o incantesimo +75 contatto in mischia o +68 contatto a distanza; TS Temp +60, Vol +67; For 44, Cos 30; Concentrazione +71, Nuotare +87, Saltare +64, Scalare +64. La sua ira dura per 13 round ed è affaticato in seguito.

Incantesimi da druido al giorno (Livelli 0-14): 6/9/9/9/8/8/7/7/6/6/3/3/2/2/2; CD base = 27 + il livello dell'incantesimo.

Incantesimi da ranger al giorno: 5/5; CD base = 27 + il livello dell'incantesimo.

Proprietà: Silvanus impugna il *Grande Maglio di Silvanus,* un *maglio+5* con le capacità speciali aura di energia, impatto e incalzare rafforzato.

Livello dell'incantatore: 25°; *Peso:* 6,75 kg.

Altri poteri divini

In quanto divinità maggiore, Silvanus ottiene automaticamente il miglior risultato possibile su ogni tiro di dado che effettua (inclusi tiri per colpire, danni, prove e tiri salvezza). È immortale.

Sensi: Silvanus può vedere, sentire, toccare e odorare a una distanza di 28,8 chilometri. Come azione standard, può percepire qualsiasi cosa in un raggio di 28,8 chilometri dalla presenza di suoi seguaci, luoghi sacri, oggetti o uno qualsiasi dei luoghi in cui il suo nome o uno dei suoi titoli sia stato pronunciato nell'ultima ora. Può estendere i suoi sensi in massimo venti luoghi alla volta. Può bloccare i poteri sensoriali delle divinità del suo grado o inferiori in massimo due luoghi remoti alla volta per 18 ore.

Sensi dell'area di influenza: Silvanus percepisce qualsiasi turbamento dell'ordine naturale diciotto decadi prima che ciò avvenga e conserva la sensazione per diciotto decadi dopo che l'evento si è verificato. È anche cosciente delle azioni e delle esperienze di ogni druido dei Reami e di ogni creatura affiliata a un Circolo druidico a lui dedicato.

Azioni automatiche: Silvanus può utilizzare Addestrare Animali, Alchimia (solamente per gli aspetti legati all'erboristeria), Conoscenza delle Terre Selvagge, Conoscenze (natura), Empatia Animale o Professione (erborista) come azione gratuita se la CD dell'azione è 30 o minore. Silvanus non può compiere nulla come azione gratuita se si tratta di un'azione di movimento o parte di un'azione di movimento. Può compiere fino a venti di queste azioni gratuite ogni round.

Creare oggetti magici: Silvanus può creare qualsiasi oggetto magico composto interamente di materia vegetale o animale e qualsiasi oggetto utilizzabile dai druidi.

Avatar

Gli avatar di Silvanus appaiono sia come giovani che come anziani. Il Vecchio Padre è un volto umano barbuto molto vecchio, e incredibilmente saggio che fluttua nell'aria tra gli alberi oppure che fuoriesce dal tronco di un albero eccezionalmente grande e antico. La sua pelle è marrone, grigia, e raggrinzita come quella del legno vecchio. Il Giovane Ramingo è un giovane dalle gambe molto lunghe che indossa un'armatura a scaglie, con le scaglie che sembrano foglie di quercia. Gli avatar di Silvanus appaiono più di frequente quando un boschetto sacro è minacciato o un circolo di druidi viene attaccato durante atti di venerazione. La divinità e i suoi avatar odiano in particolare il fuoco e coloro che ne fanno uso in maniera sconsiderata o con il deliberato intento di provocare distruzione.

Avatar di Silvanus: Come Silvanus tranne per grado divino 9; CA 60 (contatto 38, colto alla sprovvista 60); Att +70/+65/+60/+55 mischia (1d10+27/18-20/x3, *maglio aura di energia impatto incalzare rafforzato+5*), o incantesimo +64 contatto in mischia o +59 contatto a distanza; QS Aura divina (270 m, CD 28), riduzione del danno 44/+4, resistenza al fuoco 29, RI 41; TS Temp +48, Rifl +51, Vol +56; Conoscenza delle Terre Selvagge +64 Conoscenze (natura) +91, tutti gli altri modificatori di abilità ridotti di 9.

Capacità divine primarie: Alterare Taglia, Comandare Vegetali raggio 14,4 km, Crescita di Creature (vegetali, fino a 9 al giorno), Dominio Extra (Acqua), Dominio Extra (Rinnovamento), Druido Divino, Mente della Bestia (*risveglio* [fino a 9 creature al giorno] oppure *addormentare* [Temp CD 28]), Parlare con le Creature (vegetali), Potere della Natura (raggio di 14,4 km, durata concentrazione + fino a 9 minuti), Richiamare Creature (fino a 9 treant al servizio simultaneamente, ognuno con un massimo di 9 DV), Scudo Divino (10 volte al giorno, annulla 90 danni).

Ira: Le modifiche seguenti sono attive fino a quando l'avatar di Silvanus è in ira: CA 58 (contatto 36, colto alla sprovvista 58); pf 1.140; Att +72/+67/+62/+57 in mischia (1d10+30/18-20/x3, *maglio aura di energia impatto incalzare rafforzato+5*); o incantesimo +66 contatto in mischia o +59 contatto a distanza; TS Temp +51, Vol +58; For 44, Cos 30; Concentrazione +62, Nuotare +78, Saltare +55, Scalare +55. La sua ira dura per 13 round ed è affaticato in seguito.

Capacità magiche: 19° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 28 + il livello dell'incantesimo.

Incantesimi: Come Silvanus, eccetto che le CD per i tiri salvezza degli incantesimi da druido e da ranger dell'avatar sono pari a 25 + il livello dell'incantesimo. L'avatar non ha slot incantesimo disponibili sopra il 9° livello.

Capacità speciale aura di energia

Aura di energia: Qualsiasi arma potenziata da questa capacità può sommare un ammontare aggiuntivo di danni derivanti da un elemento scelto da chi lo impugna (acido, elettricità, freddo, fuoco o suono), esattamente come descritto alla voce "infuocata" delle capacità speciali delle armi, conferendo 1d6 danni aggiuntivi del sottotipo di energia appropriato, per un colpo normale. Determinare l'aura di energia dell'arma è un'azione gratuita che può essere effettuata non più di una volta al round (di conseguenza non è possibile cambiare il sottotipo tra due attacchi all'interno dello stesso round). Archi balestre e fionde con questa capacità conferiscono l'energia alle munizioni.

Livello dell'incantatore: 15°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature, *cecità/sordità, freccia acida di Melf, fulmine, gelare il metallo, lama infuocata*; *Prezzo di mercato:* bonus +3.

Sune

Chiomadifuoco, Dama Chiomadifuoco

Divinità Maggiore

Simbolo:	Il volto di una bellissima donna con i capelli rossi e la pelle d'avorio
Piano di residenza:	Acquelucenti
Allineamento:	Caotico buono
Area di influenza:	Bellezza, amore, passione
Seguaci:	Amanti, artisti, mezzelfi, avventurieri
Allineamento dei chierici:	CB, CN, LB (solo paladini), NB
Domini:	Bene, Caos, Charme, Protezione
Arma preferita:	Una fascia di seta (frusta)

La più bella tra tutte le divinità, Sune è benevola e talvolta capricciosa. Appare sempre come una splendida donna radiosa dai capelli rossi e di fascino indescrivibile. Alterna passioni profonde ad avven-

ture occasionali, e si è spesso trovata ad essere legata a livello sentimentale a molte altre divinità Faerûniane. Sune apprezza essere al centro dell'attenzione e i complimenti sinceri, ed evita chiunque sia di aspetto orribile o di cattive maniere. Dama Chiomadifuoco ama e protegge i suoi seguaci, i quali a loro volta esaltano e proteggono la bellezza del mondo.

A parte coloro che considerano l'amore e il culto del bello come manifestazioni di frivolezza, la chiesa di Sune è molto amata in tutto il Faerûn e annovera molti sostenitori del suo credo. Tuttavia, dal momento che molti chierici di Sune vengono visti come bizzarri, vanitosi e superficiali ma sostanzialmente innocui, la chiesa di Sune ha meno influenza di quanto il suo rilievo potrebbe far credere. I chierici di Sune sono in continua competizione con i seguaci di Hanali Celanil, la divinità elfica della bellezza.

I chierici di Sune pregano alla mattina, dopo essersi puliti con un bagno rinfrescante profumato (o almeno essersi lavati le mani). Pratoverde e la Notte di Mezzestate sono entrambi giorni sacri a Sune, celebrati con molte danze all'aria aperta e cacce civettuole in foreste e parchi. I singoli templi celebrano numerose festività proprie. Almeno una volta al mese, la chiesa di Sune celebra il Gran Banchetto, una grande celebrazione di danze, recitazioni di poesie e musiche che fanno sciogliere il cuore e risvegliano l'anima dei convitati, in genere radunati apposta per raccogliere nuove adesioni. Una Festa dell'Amore è una faccenda più intima e tranquilla, aperta solo ai fedeli, i quali giacciono su letti e indulgono in liquori, tartine e paste mentre danzatori solitari li accompagnano. Le danze sono inframmezzate a letture di versi romantici, prosa e canzoni d'amore, cantate da menestrelli esperti. Questi rituali in genere si sciolgono in incontri più privati sebbene siano sempre a disposizione alcuni bardi per raccontare vicende d'amor cortese o misteri di Faerûn per coloro che non se la sentono di socializzare più privatamente. I chierici dedicano le loro preghiere a Sune rimanendo in piedi in una polla d'acqua o in una vasca, e guardando in uno specchio illuminato solamente da luce naturale o candele. Sune invia loro rivelazioni per il futuro attraverso lo specchio, spesso deformando il riflesso dell'adoratore. L'afflusso di avventurieri nel clero di Sune, negli ultimi anni, ha fatto sì che calasse l'incredibile disparità tra i sessi nella chiesa cosicché ora vi sono solo quattro donne per un uomo. I chierici di Sune tendono a diventare multiclasse come bardi, guardacuori (vedi Capitolo 4) o ladri.

Storia/relazioni: Sune condivide le acque di Sempredoro, una polla sacra, con Hanali Celanil, la dea elfica della bellezza, e Sharess, la lussuriosa tentatrice felina che lei salvò dall'ombra di Shar durante il Periodo dei Disordini. Sune è alleata anche di divinità che condividono il suo pensiero tra cui Selûne, Milil e Lathander. Llira serve Sune come un tempo pure Selûne, ma la Vergine della Luna è ritornata oggi a essere indipendente. La natura di Sune rende difficile per gli altri essere adirati con lei troppo a lungo, ed è per questo che non ha veri nemici sebbene non gradisca Auril, Malar, Talos, Umberlee, Talona e Tempus, poiché sono spesso responsabili della distruzione di cose belle. Tempus non considera il suo disdegno nemmeno meritevole di essere corrisposto, dal momento che considera Sune superficiale, volubile e indegna di essere combattuta. Sune si è guadagnata l'inimicizia di Shar durante il Periodo dei Disordini poiché la Signora della Notte non ha apprezzato che le venisse portata via Sharess. Di conseguenza, Sune è diventata alleata di Mystra nella sua guerra perenne contro la Signora della Notte.

Dogma: La bellezza è molto di più che un fattore di sola apparenza. Fuoriesce dalle profondità di ogni essere e rivela il suo vero volto al mondo, bello o brutto che sia. Segui il tuo cuore fino alla tua vera destinazione. Ama nessun altro più di te stesso, a parte Sune, e innamorati senza esitazione della Dama Chiomadifuoco. Fai un'azione d'amore ogni giorno e cerca di risvegliare l'amore negli altri. Rispondi all'amore almeno una volta al giorno. Incoraggia la bellezza ovunque la trovi. Acquisisci oggetti d'arte di tutti i tipi, e incoraggia, sostieni e proteggi coloro che li hanno creati. Cura il tuo corpo al meglio della sua apparenza e fanne mostra quando la situazione è adatta. Fa sì che il tuo taglio di capelli e i tuoi abiti siano adatti alla tua persona, alla ricerca dello sguardo meravigliato di chi ti sta attorno. Inoltre, non nasconderti mai, ma cerca sempre di presentarti a coloro che hai intorno con abiti e attività diversi in modo da spingerli all'amore e al desiderio di te. Ama a tua volta coloro che sono attratti da te e lascia che siano amicizia e ammirazione a prendere il posto dell'amore quando quest'ultimo non è possibile.

Clero e templi: I chierici di Sune sono esteti ed edonisti che cercano attivamente piacere e bellezza in ogni cosa. La ricerca del piacere estetico è lo scopo della loro vita. I chierici di Sune acquistano bellissimi oggetti d'arte, sculture e manufatti ovunque riescano a reperirli, aiutando gli artisti di talento quando necessario, e pure pagandoli a prezzo fin troppo alto in modo da far salire i prezzi, incrementare la domanda e quindi in ultima istanza incrementare la creazione di cose belle. Questo deve essere fatto ogni volta che i fondi e la sagacia lo permettano, e anche di nascosto se ciò si rende necessario. Ogni volta che i chierici di Sune devono fare il lavoro sporco, è meglio che lo facciano camuffati in modo da proteggere le proprie fattezze ma anche la loro identità. Il chierico devoto ingaggia o aiuta sempre avventurieri, o comunque chiunque elimini coloro che distruggono l'arte nelle sue varie forme. Tutto il clero di Sune lotta anche per creare bellezza in maniera personale, preferibilmente come creatori di oggetti d'arte (ornamenti di vetro soffiato, dipinti o arazzi sono tutti oggetti di moda) ma anche altri tipi di arte, per esempio diventando danzatori se null'altro è possibile. Quando uno di essi diventa particolarmente abile nel creare oggetti artistici, questi è obbligato a tramandare le conoscenze acquisite ad altri e a non rifiutarsi di farlo a nessuno che dimostri un genuino talento. Ogni guadagno ottenuto con queste lezioni di addestramento deve essere devoluto alla chiesa per incrementare ovunque bellezza e amore.

Sebbene i chierici di Sune possano respingere quelle profferte amorose che non siano gradite, si sforzano in genere di costruire amicizie e rapporti d'amore tra loro stessi e altri, in modo che l'amore possa prosperare ovunque nel Faerûn. Dal momento che sono soprattutto le persone sole ad aver questo tipo di bisogni (e i potenziali fedeli della Dama Chiomadifuoco), questi vengono diligentemente ricercati dal clero per instaurare rapporti di amicizia. Chiunque, non importa quanto vicino o lontano dalla fede della Dama, dovrebbe essere aiutato, tramite regali o consigli, per rendersi il più attraente possibile. I chierici di Sune sponsorizzano artigiani, creano legami d'amicizia e d'amore tra di loro e con altri, ed eliminano coloro che compiono atti vandalici contro le cose belle. Sune si è resa conto di come il patronato di Tymora agli avventurieri sia stato benefico, e desidera aprirsi questo canale che le permetta di avere altri fedeli; quindi, la chiesa aiuta cavalieri ed esploratori cortesi che vogliano andare alla ricerca di gioielli perduti e oggetti d'arte dal valore inestimabile, o in missione per andare a salvare i loro veri amori.

I templi dedicati a Sune possono essere sia edifici dalla bellezza mozzafiato dall'architettura fantastica che strutture dall'eleganza classicheggiante, ricche di elementi architettonici vari con percorsi e passeggiate strategiche, il tutto condito con cantucci di squisita bellezza nei quali gli amanti possano trascorrere ore liete. Molti templi di Sune hanno giardini con prati ricchi di fiori magnifici, graticci e pergole di viti ben curate, alberi potati e dalle forme bizzarre. Splendide sculture e fontane lussuose illuminate da tenui bagliori magici rimangono come punti focali nella maggior parte dei giardini dei templi di Sune.

I chierici di Sune non sono molto pudici. L'abito cerimoniale standard dei chierici di Sune è una veste monastica per gli uomini e una tonaca per le donne, entrambi confezionati in modo da rendere evidente la forma fisica di colui che la indossa ed entrambe di un rosso cremisi. I capelli sono in genere lunghi e lasciati cadere liberamente sulle spalle durante le cerimonie. In altri momenti, i chierici legano i loro capelli in trecce con dei nastri rosso cremisi e indossano abiti come richiesto dalla situazione, ma sempre che mettano in risalto le forme fisiche di coloro che li indossano. I capelli rossi sono considerati un privilegio per un chierico di Sune ma il colore della pelle non ha alcuna importanza: è sufficiente che sia liscia e curata.

L'organizzazione della chiesa di Sune è piuttosto informale e i posti di potere cambiano a seconda dei capricci del clero. I membri del clero più affascinanti e carismatici sono in genere quelli più anziani. Quei chierici che lasciano tutto e si gettano nelle terre selvagge non fanno

Simbolo di Stephanie Pui-Mun Law

più notizia, soprattutto nel caso che si lancino alla ricerca di oggetti di squisita fattura o di una qualche persona di bell'aspetto, e comportamenti di questo tipo non fanno più scandalo all'interno della chiesa.

SUNE

Stregona 20/Barda 10/Chierica 10
Esterno Medio (Buono, Caotico)
Grado divino: 16
Dadi Vita: 20d8+140 (esterno) più 20d4+140 (Str) più 10d6+70 (Brd) più 10d8+70 (Chr) (800 pf)
Iniziativa: +13 (+9 Des, +4 Iniziativa Migliorata)
Velocità: 18 m
CA: 84 (+9 Des, +16 divina, +29 naturale, +20 deviazione)
Attacchi*: *Fascia affilata caotica difensiva folgorante+5* +70/+65/+60/+55 distanza; o incantesimo +63 di contatto in mischia o +65 di contatto a distanza *Ottiene sempre un 20 al tiro per colpire; lanciare il dado per verificare se si tratta di un colpo critico
Danni*: *Fascia affilata caotica difensiva folgorante+5* 1d2+5 più 1d6 elettricità/18-20; o per incantesimo *Infligge sempre il danno massimo (fascia 7 danni più 6 danni da elettricità)
Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Poteri di dominio, capacità divine primarie, capacità magiche, scacciare non morti 23 volte al giorno
Qualità speciali: Conoscenze bardiche +17, musica bardica (controcanto, *affascinare*, ispirare competenza, ispirare coraggio, ispirare grandezza, *suggestione*) 10 volte al giorno, aura divina (25,6 km, CD 46), immunità divine, riduzione del danno 51/+4, famiglio (gatti), guarigione rapida 36, resistenza al fuoco 36, reame divino (160 km Piano Esterno, 480 m Piano Materiale), *spostamento planare* a volontà, comunicazione remota 25,6 km, lancio spontaneo di incantesimi divini, RI 68, *teletrasporto senza errore* a volontà, capire, parlare e leggere tutti i linguaggi e parlare direttamente a tutti gli esseri entro 25,6 km
Tiri salvezza*: Temp +55, Rifl +57, Vol +60 *Ottiene sempre un 20 ai tiri salvezza
Caratteristiche: For 24, Des 28, Cos 25, Int 24, Sag 35, Car 50
Abilità*: Alchimia +29, Artigianato (pittura) +46, Artigianato (scultura) +46, Ascoltare +30, Comunicazione Segreta +57, Concentrazione +86, Conoscenze (arcane) +66, Conoscenze (religioni) +46, Diplomazia +111, Guarire +73, Intimidire +42, Intrattenere +59, Orientamento +51, Osservare +29, Percepire Inganni +89, Professione (erborista) +51, Raccogliere Informazioni +56, Raggirare +89, Sapienza Magica +86, Scrutare +86, Valutare +41 *Ottiene sempre un 20 alle prove
Talenti: Competenza nelle Armi Esotiche (fascia di seta), Creare Bacchette, Creare Bastoni, Creare Verghe, Critico Migliorato (fascia di seta), Forgiare Anelli, Incantesimi in Combattimento, Incantesimi Immobili, Incantesimi Massimizzati, Incantesimi Rapidi, Incantesimi Silenziosi, Incantesimo Focalizzato (Ammaliamento), Incantesimo Focalizzato Superiore (Ammaliamento), Incantesimo Inarrestabile, Iniziativa Migliorata, Maestria, Mescere Pozioni, Mobilità, Riflessi da Combattimento, Schivare

Immunità divine: Danno alle caratteristiche, risucchio delle caratteristiche, acido, freddo, effetti mortali, malattia, disintegrazione, elettricità, risucchio di energia, effetti di influenza mentale, paralisi, veleno, *sonno*, stordimento, trasmutazione, *imprigionamento*, *esilio*.

Capacità divine primarie: Alterare Forma, Alterare Realtà (CD 56 per i tiri salvezza degli incantesimi duplicati, gli oggetti temporanei non magici durano 16 giorni, gli oggetti magici temporanei o le creature durano 16 ore), Alterare Taglia, Avatar (fino a 20), Benedizione Divina (Carisma, fino a 16 creature al giorno), Controincantesimo Istantaneo, Dominio Extra (Caos), Dono della Vita, Esplosione Divina (28 volte al giorno, fino a 25,6 km, 34d12 danni), Guarigione Rapida Divina, Incantatore Divino, Incantesimo Focalizzato Divino (Ammaliamento), Ispirazione Divina (amore e desiderio, Vol CD 46, fino a 16 creature al giorno), Onda del Caos (raggio di 48 m, Vol CD 46), Resistenza agli Incantesimi Incrementata, Richiamare Creature (fino a 16 folletti al servizio simultaneamente, ognuno con un massimo di 16 DV), Rinvigorimento (ritorna in 10d10-16 giorni se uccisa in un reame o 10d10-32 giorni se uccisa nel suo reame divino che è un Piano Esterno plasmabile divino), Scudo Divino (10 volte al giorno, annulla 160 danni), Splendore Divino 48 m, Tempesta di Energia (fuoco, 16 danni da fuoco e 16 danni sacri per round), Trasformazione.

Poteri di dominio: Lancia gli incantesimi del caos a livello dell'incantatore +1; 16 volte al giorno aumenta il Car di +4 per 1 minuto; lancia gli incantesimi del bene a livello dell'incantatore +1; 16 volte al giorno interdizione protettiva (il soggetto toccato guadagna un bonus di resistenza +10 al prossimo tiro salvezza, durata massima 1 ora).

Capacità magiche: Sune utilizza queste capacità come un incantatore di 26° livello, eccetto per gli incantesimi del bene e del caos, che utilizza come un incantatore di 27° livello. Le CD per i tiri salvezza sono pari a 46 + il livello dell'incantesimo. *Aiuto, animare oggetti, aura sacra, barriera di lame, calmare emozioni, campo antimagia, cerchio magico contro il male, cerchio magico contro la legge, charme, charme sui mostri, costrizione/cerca, demenza, dissolvi il male, dissolvi la legge, dominare mostri, emozione, esigere, evoca mostri IX* (solo come incantesimo del bene o del caos), *frantumare, immunità agli incantesimi, mantello del caos, martello del caos, parola del caos, parola sacra, protezione dagli elementi, protezione dalla legge, protezione dal male, punizione sacra, repulsione, resistenza agli incantesimi, santuario, scudo su altri, sfera prismatica, suggestione, vuoto mentale.*

Sune

Illustrazione di Todd Lockwood

Incantesimi da bardo conosciuti (3/8/8/7/5; CD base = 32 + il livello dell'incantesimo, o 48 + il livello dell'incantesimo per gli incantesimi di ammaliamento): 0 - *aprire/chiudere, lampo, lettura del magico, mano magica, prestidigitazione, resistenza*; 1° - *caduta morbida, cancellare, ritirata rapida, ventriloquio*; 2° - *blocca persone, grazia felina, polvere luccicante, vento sussurrante*; 3° - *confusione, forma gassosa, immagine maggiore, rimuovi maledizione*; 4° - *congedo, conoscenza delle leggende*.

Incantesimi da chierico al giorno: 6/8/8/7/7/5; CD base = 24 + il livello dell'incantesimo, o 40 + il livello dell'incantesimo per gli incantesimi di ammaliamento.

Incantesimi da stregone conosciuti (Livelli 0-20; 6/11/11/11/11/10/10/10/10/9/4/4/4/3/3/3/2/2/2/2; CD base = 32 + il livello dell'incantesimo, o 48 + il livello dell'incantesimo per gli incantesimi di ammaliamento): 0 - *distruggere non morti, frastornare, individuazione del magico, individuazione del veleno, luce, luci danzanti, raggio di gelo, riparare, suono fantasma*; 1° - *comprensione dei linguaggi, contrastare elementi, ipnosi, scudo, sonno*; 2° - *alterare se stesso, fuorviare, individuazione dei pensieri, risata incontenibile di Tasha, vedere invisibilità*; 3° - *blocca persone, chiaroudienza/chiaroveggenza, dissolvi magie, linguaggi*; 4° - *confusione, costrizione inferiore, globo minore di invulnerabilità, trama iridescente*; 5° - *blocca mostri, dominare persone, nebbia mentale, regressione mentale*; 6° - *disintegrazione, dissolvere superiore, suggestione di massa*; 7° - *esilio, riflettere incantesimo, svanire*; 8° - *charme di massa, legame, simpatia*; 9° - *desiderio, fermare il tempo, previsione*.

Proprietà: Sune indossa una fascia di seta che funziona come una *frusta+5* con le capacità speciali affilata, caotica, difensiva e folgorante.
Livello dell'incantatore: 25°; *Peso:* 0,9 kg.

Altri poteri divini

In quanto divinità maggiore, Sune ottiene automaticamente il miglior risultato possibile su ogni tiro di dado che effettua (inclusi tiri per colpire, danni, prove e tiri salvezza). È immortale.

Sensi: Sune può vedere, sentire, toccare e odorare a una distanza di 25,6 chilometri. Come azione standard, può percepire qualsiasi cosa in un raggio di 25,6 chilometri dalla presenza di suoi seguaci, luoghi sacri, oggetti o uno qualsiasi dei luoghi in cui il suo nome o uno dei suoi titoli sia stato pronunciato nell'ultima ora. Può estendere i suoi sensi in massimo venti luoghi alla volta. Può bloccare i poteri sensoriali delle divinità del suo grado o inferiori in massimo due luoghi remoti alla volta per 16 ore.

Sensi dell'area di influenza: Sune percepisce la creazione o la distruzione di qualsiasi creatura od oggetto bellissimo sedici decadi prima che accada e ne conserva la sensazione per sedici decadi dopo che l'evento si è verificato. È allo stesso modo cosciente dei desideri passionali e gli amori romantici di tutte le creature.

Azioni automatiche: Sune può utilizzare Artigianato (pittura), Artigianato (scultura), Concentrazione, Diplomazia o Intrattenere come azione gratuita se la CD dell'azione è 30 o minore. Può compiere fino a venti di queste azioni gratuite ogni round.

Creare oggetti magici: Sune può creare qualsiasi tipo di oggetto magico che influenzi l'aspetto o le emozioni.

Avatar

Sune appare raramente ai mortali. Quando viene vista, il suo avatar appare come una donna umana dalla bellezza ultraterrena abbigliata con una veste di seta diafana. I suoi capelli sono rossi e lunghissimi e possono sembrare delle fiamme vive. Sebbene i capelli rossi rimangano una costante, altri elementi del suo aspetto possono variare di tanto in tanto. La sua pelle può essere dorata e i suoi occhi a mandorla, oppure può avere la pelle color mogano e gli occhi color ambra o miele; altre volte il colore della pelle è rosso e ha mascelle prominenti, mentre altre volte ancora la sua pelle è bianca come l'avorio e i suoi occhi sono blu come il cielo o verdi come le foreste.

Avatar di Sune: Come Sune tranne per grado divino 8; CA 68 (contatto 47, colto alla sprovvista 59); Att +62/+57/+52/+47 distanza (1d2+5/18-20, *fascia di seta affilata difensiva folgorante+5*), o incantesimo +55 contatto in mischia o +57 contatto a distanza; QS Aura divina (240 m, CD 38), riduzione del danno 43/+4, resistenza al fuoco 28, RI 40; TS Temp +47, Rifl +49, Vol +52; tutti i modificatori di abilità ridotti di 8.

Capacità divine primarie: Alterare Forma, Alterare Realtà (CD 48 per i tiri salvezza degli incantesimi duplicati, gli oggetti temporanei non magici durano 8 giorni, gli oggetti magici temporanei o le creature durano 8 ore), Alterare Taglia, Benedizione Divina (Carisma, fino a 8 creature al giorno), Dominio Extra (Caos), Esplosione Divina (28 volte al giorno, fino a 12,8 km, 30d12 danni), Incantesimo Focalizzato Divino (Ammaliamento), Ispirazione Divina (amore e desiderio, Vol CD 38, fino a 8 creature al giorno), Onda del Caos (raggio di 24 m, Vol CD 38), Scudo Divino (10 volte al giorno, annulla 80 danni).

Capacità magiche: 18° livello dell'incantatore o 19° per gli incantesimi del bene e del caos; tiro salvezza CD 38 + il livello dell'incantesimo.

Incantesimi: Come Sune, eccetto che le CD per i tiri salvezza degli incantesimi da bardo e da stregone dell'avatar sono pari a 30 + il livello dell'incantesimo e le CD per i tiri salvezza degli incantesimi da chierico dell'avatar sono pari a 22 + il livello dell'incantesimo. Le CD per i tiri salvezza degli incantesimi di ammaliamento sono pari a 38 + il livello dell'incantesimo per gli incantesimi da bardo e da stregone, e 30 + il livello dell'incantesimo per gli incantesimi da chierico. L'avatar non ha slot incantesimo disponibili sopra il 9° livello.

Talos

Il Distruttore, Il Signore delle Tempeste

Divinità Maggiore

Simbolo:	Un colpo di fulmine esplosivo
Piano di residenza:	Cuore della Furia
Allineamento:	Caotico malvagio
Area di influenza:	Tempeste, distruzione, ribellione, esplosioni, terremoti, vortici
Seguaci:	Coloro che temono il potere distruttivo di barbari, guerrieri, druidi, mezzorchi e natura
Allineamento dei chierici:	CM, CN, NM
Domini:	Caos, Distruzione, Fuoco, Male, Tempeste
Arma preferita:	Un fulmine (lancia lunga, lancia corta o mezza lancia)

Simbolo di Stephanie Pui-Mun Law

Talos è una divinità violenta, irascibile e di natura facinorosa, che esulta nel caos e gioisce nella distruzione. Spesso meschino e vendicativo, il Signore delle Tempeste è un gran prepotente e la motivazione che spesso lo spinge ad agire è l'ira e il desiderio di non apparire mai debole o accomodante agli occhi dei suoi seguaci. Noto con il nome di Bhaelros tra i Calishiti e di Kozah presso i Bedine, Talos appare come un umano barbuto e con un occhio solo, dalle spalle possenti e vestito con una mezza armatura e guanti di cuoio nero. La sua orbita vuota contiene stelle turbinanti ed è coperta da una pezza nera.

La chiesa di Talos è piuttosto piccola per una divinità del suo calibro, e quasi universalmente disprezzata poiché i suoi seguaci non portano altro che distruzione e lasciano solo rovine sulla loro strada. Amano in maniera ossessiva la distruzione e non hanno alcuna remora a scagliare tempeste sulle navi o sulle città, nel nome della loro folle divinità. Tuttavia, sono molti quelli che temono il Signore delle Tempeste e cercano di propiziarselo, rendendolo quindi comunque una delle divinità più potenti del pantheon Faerûniano.

I chierici di Talos pregano per ottenere i loro incantesimi in momenti del giorno differenti durante il corso dell'anno, a seconda dei capricci di Talos (praticamente ad ogni decade cambia il momento della preghiera). I chierici di Talos celebrano le loro festività annuali (Pratoverde, Mezzestate ecc.) con grandi cerimonie che richiamano fulmini ed evocano tempeste. Il loro rituale più sacro è il Richiamo del Tuono, nel corso del quale una creatura intelligente viene uccisa con un fulmine. Il rituale più frequente è invece la Furia, nel corso del quale un chierico prega, e poi, in preda ad una furia assassina, comincia ad attaccare la gente e gli oggetti intorno a lui, nel tentativo di distruggere nel più breve tempo possibile un luogo o un accampamento scagliando incantesimi e bruciando torce, urlando a squarciagola il nome di Talos. Una volta compiuto il rituale, il chierico ricomincia a pregare nuovamente il dio (ammesso che sia sopravvissuto). Questo rituale è considerato particolarmente sacro quando viene eseguito da un solo chierico di Talos; tuttavia contro nemici di portata maggiore il rituale viene eseguito da più chierici, oppure i difensori vengono separati in modo da combatterli singolarmente. I chierici di Talos tendono a diventare multiclasse come barbari, stregoni, signori delle tempeste (vedi Capitolo 4) e maghi. Coloro che collaborano con il Culto del Drago a volte diventano multiclasse come vesti purpuree (vedi Capitolo 4).

Storia/relazioni: Talos venne creato in seguito alla prima battaglia fra Selûne e Shar. Oggi è il capo degli Dei della Furia: Auril, se stesso, Malar e Umberlee. Sebbene non si farebbe alcuna remora a sottrarle la sua area di influenza, Talos è in stretti e cordiali rapporti con Auril. Il suo rapporto con Umberlee è allo stesso tempo civettuolo e di rivalità perenne. Con il Signore delle Bestie collabora a malincuore, e del resto Malar lo eliminerebbe se ne avesse la possibilità. Talos spesso eleva allo status divino alcuni mortali, per poi obbligarli a consumarsi al suo servizio. Velsharoon, uno dei mortali elevati recentemente, è stato quello che ha ottenuto i successi migliori, anche solo per il fatto di essere rimasto vivo e di aver saggiamente

scelto di mutare alleanza mettendosi al servizio di Mystra e Azuth. Talos tentò di assumere il dominio sulla magia selvaggia e distruttiva sotto le mentite spoglie di Malyk, ma Mystra lo anticipò, e da allora egli cerca sempre con tentativi sfacciati di accaparrarsi altro potere. Disprezza le divinità che promuovono la costruzione, il sapere e la natura, in particolare odia coloro che osano alterare le condizioni climatiche. Nella sua lista di nemici si annoverano Chauntea, Eldath, Lathander, Mystra, Sune, Deneir, Gond, Helm, Mielikki, Oghma, Shiallia, Silvanus e Tyr.

Dogma: La vita è una combinazione di effetti casuali e di caos, quindi afferra quello che puoi quando ne hai la possibilità, perché Talos può strapparti alla vita in qualsiasi momento. Predica la potenza di Talos e avverti gli altri delle immani forze che lui comanda. Cammina senza timore nelle tempeste, negli incendi, nei terremoti e negli altri disastri, poiché il potere di Talos ti protegge. Fa ciò pubblicamente ogni volta che ti è possibile, di modo che gli altri capiscano che solo Talos può proteggerli. Fa sì che gli altri temano Talos mostrando loro la distruzione che egli e i suoi servitori possono causare. Per evitare di assaggiare la sua furia, pregalo con fervore e ricorda a chiunque che queste regole, e solo queste regole, possono proteggerli dalla furia di fortunali, grandinate, venti, inondazioni, siccità, tormente, uragani e altri disastri naturali. Scaglia queste forze sui tuoi nemici se Talos ritiene che un luogo o una persona siano degni di essere difesi. Nessuno può permettersi di ignorare Talos, ma si deve inchinare di fronte a lui e venerarlo. Annuncia questa novella a tutti e mostra la devastazione che anche il più umile dei servitori di Talos è in grado di causare.

Clero e templi: Talos vorrebbe sempre avere qualche adoratore in più ed è per questo che il suo clero vaga per il mondo spargendo la parola della sua potenza per tentare di reclutare nuove leve alla sua fede. Coloro che si indirizzano a Talos, lo fanno sia per paura che per poter fare uso di potenza allo stato grezzo. A dimostrazione di tutto ciò, i chierici fatalisti di Talos tendono a indulgere in atti di distruzione casuali oppure intenzionali mentre sono in viaggio, attaccando esemplarmente coloro che si sono posti sul loro percorso, o che impediscono loro di entrare in una comunità o di passare per una strada. Alcuni chierici saccheggiano, bruciano e rubano con lo stesso entusiasmo dei briganti, e quei villaggi che riescono a scacciarli si vedono attaccati la stagione successiva da un nuovo gruppo di chierici che hanno lo scopo di massacrare interamente la popolazione e distruggere completamente il posto. La notorietà di questi avvenimenti ha portato per paura numerosi insediamenti a ingaggiare "bande di avventurieri residenti" per scongiurare un simile destino dopo che uno o più cittadini hanno avuto brutti incontri con uno o più chierici di Talos. Talos non sembra preoccuparsi di quei chierici che vogliono esaudire i loro desideri riguardo ricchezza, cibo, oggetti preziosi e atteggiamento perverso finché continuano a evocare tempeste o si impegnano in spettacolari atti di violenza almeno una volta per decade (far crollare torri è sempre efficace). Il risultato è che alcuni chierici vivono in sostanza una vita da briganti. Fanno finta di essere folli che predicano la parola di Talos come è stato loro ordinato, ma per il resto del tempo si camuffano in modo da riuscire a scovare grandi ricchezze.

La maggior parte dei templi e dei santuari dedicati a Talos sono segreti a causa della fama della chiesa stessa. La venerazione di Talos non è legale in molti paesi. Dove vi sono templi pubblici dedicati a Talos, la maggior parte si presenta come castelli o svariati edifici cinti da mura, poiché spesso hanno anche la funzione di fortezze che i suoi fedeli possono difendere contro la folla impazzita. Questi luoghi sembrano essere sempre bagnati da tempeste e sorgono su terre scosse da terremoti o nelle vicinanze di un vulcano che emette fuoco. Eppure, Talos assicura che rimangano sempre integri.

I sommi chierici di Talos indossano paramenti sacri blu-bianchi striati di rosso cremisi che appaiono crepitanti di elettricità. Tutto il resto del clero indossa abiti formali, con mantello nero striato con gocce o linee seghettate di oro e argento. Questi abiti hanno fatto guadagnare loro l'infelice nome di "corvi del malaugurio" nelle rare volte che qualcuno sia sopravvissuto ai loro rituali ufficiali. Le vesti hanno orli frastagliati e maniche non decorate e irregolari. Indossano pure una benda su un occhio, anche se il chierico vede bene da entrambi. Quando non eseguono rituali sacri, tendono ad abbigliarsi in maniera poco curata ed eclettica.

Alcune voci raccontano di un misterioso gruppo di maghi che sono specializzati in combinazioni esotiche di magia elementale, noti con il nome di Padroni delle Tempeste, che devono giuramento di fedeltà a Talos. Si sussurra anche in luoghi oscuri che Talos sponsorizzi pure il passaggio di alcuni necromanti allo status di lich, e di una cabala di saggi e mistici impazziti il cui scopo è quello di far finire il mondo. Noti con il nome collettivo di Circolo della Ruggine e del Verme, questi entropisti hanno cercato e infine ottenuto come patrono il Distruttore.

La chiesa di Talos non ha una gerarchia fissa: i chierici di basso grado obbediscono ai loro superiori solo finché questi dimostrano di essere più potenti. Di tanto in tanto la chiesa di Talos è sconquassata da lotte intestine, come è accaduto di recente tra i seguaci del nord e quelli del sud, che lo chiamano Bhaelros. Tuttavia, il Signore delle Tempeste in genere preferisce che la distruzione perpetrata dai chierici non sia rivolta all'interno, ma contro il resto del mondo.

Talos

Illustrazione di Glen Angus

Talos

Barbaro 20/Invocatore 20
Esterno Medio (Caotico, Malvagio)
Grado divino: 16
Dadi Vita: 20d8+200 (esterno) più 20d12+200 (Bbr) più 20d4+200 (Mag) (1.080 pf)
Iniziativa: +11 (+7 Des, +4 Iniziativa Migliorata)
Velocità: 21 m
CA: 71 (+7 Des, +16 divina, +29 naturale, +9 deviazione)
Attacchi*: *Fulmine caotico esplosione folgorante tonante+4* +81/+76/+71/+66 mischia; o *fulmine caotico esplosione folgorante tonante+4* +68/+63/+58/+53 distanza; o incantesimo +76 di contatto in mischia o +63 di contatto a distanza *Ottiene sempre un 20 al tiro per colpire; lanciare il dado per verificare se si tratta di un colpo critico
Danni*: *Fulmine caotico esplosione folgorante tonante+4* 1d8+34 più 1d6 elettricità/19-20/x3 più 2d10 elettricità più 2d8 sonoro; o *fulmine caotico esplosione folgorante tonante+4* 1d8+24/19-20/x3 più 2d10 elettricità più 2d8 sonoro; o per incantesimo *Infligge sempre il danno massimo (fulmine 42 danni più 6 danni da elettricità in mischia, fulmine 32 danni più 6 danni da elettricità a distanza)
Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Poteri di dominio, capacità divine primarie, capacità magiche

Qualità speciali: Aura divina (25,6 km, CD 35), immunità divine, riduzione del danno 67/+5 (4/-), famiglio (quasit), movimento veloce, resistenza al fuoco 36, reame divino (160 km Piano Esterno, 480 m Piano Materiale), *spostamento planare* a volontà, comunicazione remota 25,6 km, RI 48, *teletrasporto senza errore* a volontà, capire, parlare e leggere tutti i linguaggi e parlare direttamente a tutti gli esseri entro 25,6 km
Tiri salvezza*: Temp +58, Rifl +55, Vol +55 *Ottiene sempre un 20 ai tiri salvezza
Caratteristiche: For 50, Des 24, Cos 31, Int 28, Sag 24, Car 29
Abilità*: Addestrare Animali +68, Alchimia +55, Artigianato (fabbricare armature) +58, Artigianato (fabbricare armi) +58, Ascoltare +66, Cavalcare (cavallo) +51, Concentrazione +89, Conoscenza delle Terre Selvagge +66, Conoscenze (arcane) +62, Conoscenze (natura) +67, Conoscenze (religioni) +62, Diplomazia +28, Guarire +24, Intimidire +70, Nuotare +69, Orientamento +66, Raggirare +48, Saltare +69, Sapienza Magica +69, Scalare +69, Scrutare +68 *Ottiene sempre un 20 alle prove
Talenti: Arma Focalizzata (fulmine), Attacco Poderoso, Attacco Rapido, Attacco Turbinante, Colpo Senz'Armi Migliorato, Combattere alla Cieca, Creare Armi e Armature, Creare Bastoni, Creare Portale, Critico Migliorato (fulmine), Deviare Frecce, Incalzare, Incalzare Potenziato, Incantesimi in Combattimento, Incantesimi Massimizzati, Incantesimi Potenziati, Iniziativa Migliorata, Maestria, Mobilità, Riflessi da Combattimento, Schivare, Scrivere Pergamene, Spaccare l'Arma Potenziato, Tiro Lontano, Tiro Ravvicinato

Immunità divine: Danno alle caratteristiche, risucchio delle caratteristiche, acido, freddo, effetti mortali, malattia, disintegrazione, elettricità, risucchio di energia, effetti di influenza mentale, paralisi, veleno, *sonno*, stordimento, trasmutazione, *imprigionamento, esilio.*

Capacità divine primarie: Alterare Taglia, Avatar (fino a 20), Colpi Irresistibili (fulmine, Temp CD 36), Colpo Distruttivo (Temp CD 36 + danno inflitto, oppure distruggere materia non vivente fino a 432 m³), Dominio Extra (Caos), Dominio Extra (Fuoco), Esplosione Divina (12 volte al giorno, fino a 25,6 km, 25d12 danni), Esplosione di Energia (freddo, 16d8 danni da freddo, raggio di 48 m, CD 36), Esplosione di Energia (fuoco, 16d8 danni da fuoco, raggio di 48 m, CD 36), Esplosione di Energia (elettricità, 16d8 danni da elettricità, raggio di 48 m, CD 36), Ferire Nemico, Ira Divina (16 volte al giorno), Onda del Caos (raggio di 48 m, Vol CD 35), Potere della Natura (raggio di 25,6 km, durata concentrazione + fino a 16 minuti), Presenza Terrificante (Vol CD 35), Riduzione del Danno Incrementata, Scudo Divino (13 volte al giorno, annulla 160 danni), Senso della Battaglia, Spaccare e Separare (CD 28), Tempesta Divina (48 m, Temp CD 35), Tempesta di Energia (elettricità, 16 danni da elettricità e 16 danni sacri per round).

Poteri di dominio: Lancia gli incantesimi del caos a livello dell'incantatore +1; 16 volte al giorno punizione (+4 al tiro per colpire e +16 ai danni con un'arma); lancia gli incantesimi del male a livello dell'incantatore +1; 16 volte al giorno scacciare o distruggere le creature dell'acqua, oppure intimorire o comandare le creature del fuoco.

Capacità magiche: Talos utilizza queste capacità come un incantatore di 26° livello, eccetto per gli incantesimi del caos e del male, che utilizza come un incantatore di 27° livello. Le CD per i tiri salvezza sono pari a 35 + il livello dell'incantesimo. *Animare oggetti, aura sacrilega, blasfemia, cerchio di devastazione, cerchio magico contro il bene, cerchio magico contro la legge, contagio, controllare tempo atmosferico, creare non morti, disintegrazione, dissacrare, dissolvi il bene, dissolvi la legge, evoca mostri VI* (solo come incantesimo dell'aria), *evoca mostri IX* (solo come incantesimo del caos), *ferire, folata di vento, frantumare, implosione, infliggi ferite critiche, infliggi ferite leggere, influenza sacrilega, invocare il fulmine, mani brucianti, mantello del caos, martello del caos, muro di fuoco, nube incendiaria, parola del caos, produrre fiamma, protezione dal bene, protezione dalla legge, resistere agli elementi* (solo come incantesimo del freddo o del fuoco), *sciame elementale* (solo come incantesimo del fuoco), *scudo di fuoco, scudo entropico, semi di fuoco, tempesta di fuoco, tempesta di ghiaccio, tempesta di nevischio, tempesta di vendetta, terremoto, turbine.*

Ira divina: Le modifiche seguenti sono attive fino a quando Talos è in ira: CA 66; pf 1.380; Att +86/+81/+76/+71 in mischia (1d8+41 più 1d6 elettricità/19-20/x3 più 2d10 elettricità più 2d8 sonori, *fulmine caotico esplosione folgorante tonante+4*), o +68/+63/+58/+53 a distanza (1d8+29 più 1d6 da elettricità/19-20/x3 più 2d10 da elettricità più 2d8 sonori, *fulmine caotico esplosione folgorante tonante+4*); QS Resistenza all'elettricità 15, resistenza al fuoco 46, RI 58; TS Temp +63, Vol +60; For 60, Cos 41; Concentrazione +94, Nuotare +74, Saltare +74, Scalare +74. Talos può utilizzare la sua ira 16 volte al giorno, con durata massima 1 ora (o fino a quando non vi pone termine) e non è affaticato al termine di essa.

Incantesimi da mago al giorno: 5/8/7/7/7/7/6/6/6/6; CD base = 19 + il livello dell'incantesimo.

Proprietà: Talos utilizza i fulmini come armi. Ognuno funziona come una *lancia lunga+4* con le capacità speciali caotica, esplosione di ghiaccio e tonante.

Livello dell'incantatore: 25°; *Peso:* 4,05 kg.

Altri poteri divini

In quanto divinità maggiore, Talos ottiene automaticamente il miglior risultato possibile su ogni tiro di dado che effettua (inclusi tiri per colpire, danni, prove e tiri salvezza). È immortale.

Sensi: Talos può vedere, sentire, toccare e odorare a una distanza di 25,6 chilometri. Come azione standard, può percepire qualsiasi cosa in un raggio di 25,6 chilometri dalla presenza di suoi seguaci, luoghi sacri, oggetti o uno qualsiasi dei luoghi in cui il suo nome o uno dei suoi titoli sia stato pronunciato nell'ultima ora. Può estendere i suoi sensi in massimo venti luoghi alla volta. Può bloccare i poteri sensoriali delle divinità del suo grado o inferiori in massimo due luoghi remoti alla volta per 16 ore.

Sensi dell'area di influenza: Talos percepisce qualsiasi forza naturale distruttiva (come un incendio, un terremoto, una tempesta, un ciclone o simili) sedici decadi prima che si verifichi e ne conserva la sensazione per sedici decadi dopo che l'evento si è verificato. È allo stesso modo cosciente di qualsiasi ribellione che provochi violenza.

Azioni automatiche: Talos può utilizzare Concentrazione, Conoscenza delle Terre Selvagge, Conoscenze (arcane), Intimidire o Sapienza Magica come azione gratuita se la CD dell'azione è 30 o minore. Talos non può compiere nulla come azione gratuita se si tratta di un'azione di movimento o parte di un'azione di movimento. Può compiere fino a venti di queste azioni gratuite ogni round.

Creare oggetti magici: Talos può creare qualsiasi tipo di oggetto magico che abbia un effetto primario dalla scuola di Invocazione.

Avatar

Nei rari casi in cui capita di incontrare un avatar di Talos, egli appare come un uomo barbuto dalle spalle molto larghe e con un solo occhio. L'altro è coperto da una fascia scura e, secondo alcuni, l'orbita di quest'occhio è ricca di stelle fluttuanti. Indossa una mezza armatura completa (senza elmo) su un'altra armatura di cuoio nero liscio con guanti di cuoio nero liscio. Quando appare nel Calishmhan come Bhaelros, si manifesta spesso in forma di genio con turbante, dalla pelle scurissima, e circondato da una tempesta di sabbia.

Avatar di Talos: Come Talos tranne per grado divino 8; CA 55 (contatto 34, colto alla sprovvista 55); Att +73/+68/+63/+58 mischia (1d8+34 più 1d6 elettricità/19-20/x3 più 2d10 elettricità più 2d8 sonori, *fulmine caotico esplosione folgorante tonante+4*), o +60/+55/+50/+45 a distanza (1d8+24 più 1d6 elettricità/19-20/x3 più 2d10 elettricità più 2d8 sonori, *fulmine caotico esplosione folgorante tonante+4*), o incantesimo +68 contatto in mischia o +55 contatto a distanza; QS Aura divina (240 m, CD 27), riduzione del danno 51/+5 (4/-), resistenza al fuoco 28, RI 40; TS Temp +50, Rifl +47, Vol +47; tutti i modificatori di abilità ridotti di 8.

Capacità divine primarie: Alterare Taglia, Dominio Extra (Caos), Dominio Extra (Fuoco), Esplosione di Energia (freddo, 8d8 danni da freddo, raggio di 24 m, CD 28), Esplosione di Energia (fuoco, 8d8 danni da fuoco, raggio di 24 m, CD 28), Esplosione di Energia (elettricità, 8d8 danni da elettricità, raggio di 24 m, CD 28), Ira Divina (8 volte al giorno), Potere della Natura (raggio di 12,8 km, durata

concentrazione + fino a 8 minuti), Presenza Terrificante (Vol CD 27), Riduzione del Danno Incrementata.

Ira divina: Le modifiche seguenti sono attive fino a quando l'avatar di Talos è in ira: CA 50 (contatto 29, colto alla sprovvista 50); pf 1.380; Att +78/+73/+68/+63 in mischia (1d8+41 più 1d6 elettricità/19-20/x3 più 2d10 elettricità più 2d8 sonori, *fulmine caotico esplosione folgorante tonante+4*), o +60/+55/+50/+45 a distanza (1d8+29 più 1d6 da elettricità/19-20/x3 più 2d10 da elettricità più 2d8 sonori, *fulmine caotico esplosione folgorante tonante+4*); QS Resistenza all'elettricità 15, resistenza al fuoco 38, RI 50; TS Temp +55, Vol +52; For 60, Cos 41; Concentrazione +86, Nuotare +66, Saltare +66, Scalare +66. Talos può utilizzare la sua ira 8 volte al giorno, con durata massima 1 ora (o fino a quando non vi pone termine) e non è affaticato al termine di essa.

Capacità magiche: 18° livello dell'incantatore, o 19° per gli incantesimi del caos e del male; tiro salvezza CD 27 + il livello dell'incantesimo.

Simbolo di Stephanie Pui-Mun Law

Tempus

Il Signore della Battaglia, Martello dei Nemici
Divinità Maggiore

Simbolo:	Una spada d'argento fiammeggiante su uno scudo rosso sangue
Piano di residenza:	Riposo del Guerriero
Allineamento:	Caotico neutrale
Area di influenza:	Guerra, battaglia, guerrieri
Seguaci:	Combattenti, guerrieri, barbari, ranger, mezzorchi
Allineamento dei chierici:	CM, CB, CN
Domini:	Caos, Forza, Guerra, Protezione
Arma preferita:	"Valore in Battaglia" (ascia da battaglia)

A cavalcioni ora dell'uno ora dell'altra delle sue cavalcature gemelle, Veiros la puledra bianca e Deiros lo stallone nero, Tempus decide sull'andamento delle guerre e dispensa in modo aleatorio il suo favore, dal momento che la sua natura caotica favorisce tutte le parti allo stesso tempo. La divinità della guerra aiuta ora un esercito, ora il suo rivale, anche ad un solo giorno di distanza. Soldati di qualunque allineamento lo pregano perché li aiuti in combattimento. Possente e onorevole in combattimento e dotato di forza e robustezza, Tempus risponde solo al suo codice marziale e non cerca alleanze di lunga durata. Si sa che ama il cibo, le bevande e la caccia, sebbene ciò che ami di più in assoluto è la battaglia. Appare sempre come un uomo gigantesco in armatura completa segnata dalle battaglie e ricoperta di sangue, e porta sul capo un massiccio elmo da guerra. Tiene tra le mani coperte con guanti d'arme una grande ascia da battaglia o una spada nera, rovinata e macchiata dal continuo utilizzo.

La chiesa di Tempus è forse la più conosciuta nel Faerûn, a causa delle continue guerre che vi scoppiano. Secoli di continua battaglia sono trascorsi sui campi di guerra del mondo, e i seguaci del Martello dei Nemici hanno combattuto abilmente e con onore per tutte le fazioni in ciascuno di questi conflitti. L'indipendenza del Signore della Battaglia e dei suoi seguaci ha fatto sì che sia universalmente rispettato dai membri di tutte le fedi, e nessuno dubita di poter prevalere nella prossima battaglia se solo il Martello dei Nemici decidesse di sorridere loro di nuovo. Praticamente ogni combattente ha avuto occasione di combattere fianco a fianco con un chierico di Tempus prima o poi, ed è altrettanto vero che si può dire lo stesso per chi ha combattuto contro un chierico di Tempus. Solo la chiesa di Eldath vorrebbe che la situazione fosse diversa.

I chierici di Tempus pregano per ottenere i loro incantesimi appena prima di mezzogiorno. Le vigilie e gli anniversari di grandi battaglie sono giorni sacri della chiesa di Tempus e come tali variano da zona a zona. La Festa della Luna, che onora i morti, è quella fissa più importante nel calendario religioso. Ogni tempio celebra un Banchetto degli Eroi a mezzogiorno e una Canzone dei Caduti al tramonto, e la maggior parte esegue pure una cerimonia nota come la Canzone della Spada a notte fonda, per la gente comune. È richiesto pure che, almeno una volta a decade, gli adoratori di Tempus spargano alcune gocce di sangue (di preferenza loro oppure di un nemico di valore) e intonino la Canzone della Spada in onore di Tempus. Il rituale, eseguito dalla maggior parte dei fedeli sulle armi con le quali i supplicanti combattono più spesso, è una preghiera perché il prossimo combattimento sia baciato da una valente prova di sé e dalla sopravvivenza. Se una nuova arma entra in possesso del credente prima di cominciare la battaglia, in particolare come risultante di un bottino conquistato a fatica, ciò è considerato un segno del favore di Tempus, e questa diventa l'arma utilizzata durante i rituali. I chierici di Tempus in genere diventano multiclasse come barbari, campioni divini o guerrieri. La maggior parte è costituita da maschi umani guerrafondai, sebbene, in realtà, la chiesa sia aperta a tutti.

Storia/relazioni: Tempus nacque dalla prima battaglia tra Selûne e Shar, una delle molte divinità della guerra a mettere piede sul mondo. Col tempo sconfisse tutti i suoi rivali in battaglia, l'ultimo dei quali fu Garagos il Razziatore. Secondo alcuni oracoli, in un tempo futuro Tempus potrebbe trovarsi a combattere Anhur, dal momento che una lotta tra le divinità Faerûniane e Mulhorandi sarà inevitabile, come pure un fondersi dei due pantheon. In anni recenti, Tempus ha sponsorizzato l'ascesa allo status divino del Cavaliere Rosso, con la quale ha stabilito un rapporto simile a quello di un padre affezionato e protettivo verso una figlia brillante che si occupa con zelo degli affari di famiglia, in questo caso la guerra.

Dogma: Tempus non vince battaglie, aiuta il combattente meritevole a vincerle. La guerra è una faccenda democratica in quanto opprime e aiuta tutti in egual misura, e in qualsiasi battaglia un mortale può essere ucciso o diventare un grande capo tra i suoi compagni. Non deve essere temuta ma considerata come una forza naturale, una forza umana, la tempesta che la civilizzazione porta con la sua esistenza vera e propria. Procura armi a tutti coloro che hanno bisogno di battaglia, anche i nemici. Ritirati da battaglie inutili ma non evitarle mai. Uccidi un nemico con decisione e interrompi una battaglia velocemente, invece di aiutarti con il logoramento o il continuo proseguire delle ostilità. Ricorda i morti che caddero prima di te. Difendi ciò in cui credi per evitare che venga spazzato via. Non disprezzare alcun nemico ma, al contrario, rispettali tutti, poiché il valore risplende in ciascuno, a prescindere dalla sua età, sesso e razza. Tempus guarda con favore a coloro che riescono a concludere una battaglia senza essere ricorsi a vili trucchi, come distruggere case, famiglie o bestiame, quando un nemico è lontano o averlo attaccato alle spalle (tranne quando questo attacco è intrapreso da una piccola banda contro nemici in numero considerevolmente superiore). Giudica le conseguenze della violenza della guerra e non aizzare conflitti in maniera sconsiderata. Quelli dalla bocca melliflua e dai piedi lesti che evitano qualsiasi lite e non difendono mai ciò in cui credono fanno più danno dei tiranni più energici, dei razziatori o dei capi di orda.

Clero e templi: I chierici della divinità della guerra hanno il compito di mantenere il conflitto come una faccenda regolamentata, dalla reputazione rispettabile e contraddistinta da un comportamento professionale, minimizzando allo stesso tempo gli spargimenti di sangue incontrollati, e collaborando per sradicare le faide che si trasformano in guerre o che comprendono più di due contendenti. Allo stesso tempo, l'addestramento e la preparazione alla battaglia devono essere promosse se si vuole che gli insediamenti umani civilizzati sopravvivano nel Faerûn di fronte alle razzie dei mostri e alle orde di orchi; anche il potere di Tempus di aiutare coloro che favorisce in battaglia deve essere incoraggiato. Quei combattenti che facciano uso di veleno, contaminino l'acqua dei pozzi, buttino il sale nei campi, uccidano i civili, si compiacciano della tortura, massacrino indiscriminatamente la popolazione innocente quando non è in guerra, o che comunque commettano simili peccati contro il modo corretto di fare guerra, non devono ricevere il favore della divinità, e i loro crimini devono essere pubblicamente denunciati al fine di costringerli a espiare i loro crimini oppure perire. I chierici

della guerra devono preservare i nomi dei caduti distintisi per onore, sia sulle pietre tombali o sui monumenti commemorativi simili, sia nelle loro preghiere a Tempus e nel canto annuale della Marcia dei Morti, durante la quale i chierici della divinità della guerra camminano per le strade invitando a gran voce la popolazione, sia credente che non credente, al Banchetto della Luna locale presso il loro tempio. I chierici devono anche raccogliere e venerare le armi e le armature di guerrieri famosi e rispettati, anche quando sono rotte o deteriorate, poiché esse mantengono qualcosa della sete di battaglia e dell'energia associata alle grandi azioni alle quali hanno preso parte.

I templi di Tempus assomigliano molto di più a fortezze cinte da mura che a ciò che la moltitudine della gente crede debba essere un tempio. A parte un santuario centrale per onorare i caduti decorato con gli scudi rovinati e le lame arrugginite dei morti, la maggior parte dei templi di Tempus viene utilizzata per le necessità della guerra, tra cui armerie, caserme e campi di addestramento. Le abbazie fortificate più ricche hanno anche a disposizione librerie con ricche collezioni di volumi sulla storia dell'arte della guerra e l'elenco dei caduti.

Quando non indossano le loro armature malconce, i chierici di Tempus spesso portano sul capo elmi o copricapi di acciaio, sebbene siano attenti a non nascondere mai il loro viso poiché un'emulazione così precisa dell'aspetto del Signore della Battaglia è considerata blasfema. Alcuni dei chierici girovaghi più fanatici non si tolgono mai del tutto l'armatura ma nei templi cittadini il clero non la indossa quasi mai, tranne quando vi sia una marcia militare oppure sia cominciato un assedio. Gli abiti formali di un chierico di Tempus sono sempre decorati con una tinta rosso acceso che ricorda il sangue fresco, ma varia nei suoi colori da luogo a luogo e a seconda del grado (i chierici di basso rango indossano abiti di colore scuro). La maggior parte dei chierici della guerra indossa vesti cerimoniali marroni o viola. Il rosso e l'ambra sono indossati dai chierici più anziani, mentre il giallo e il bianco da coloro che possiedono i gradi più elevati. Oltre alle fidate asce da battaglia, molti chierici di Tempus anziani amano indossare guanti d'arme chiodati come segno della loro importanza.

Dato che Tempus predilige sia l'uno che l'altro lato dei contendenti di una battaglia, la sua chiesa non ha, per necessità, alcuna autorità centrale che possa esprimere una preferenza. Tuttavia, all'interno di un tempio o di un ordine militare, c'è una totale osservanza dei ranghi militari o della catena di comando. La chiesa del Signore della Battaglia ha anche molti ordini affiliati. In particolare, l'Ordine della Lama Spezzata e l'Ordine dell'Artiglio di Acciaio. Il primo onora quei guerrieri e chierici che sono stati feriti al servizio di Tempus e non sono più in grado di combattere in prima linea. Le Lame Spezzate svolgono spesso mansioni di supporto in templi e santuari, e prestano giuramento, quando entrano a far parte dell'ordine, di difendere il luogo sacro dove vivono fino alla morte, anche quando non vi sia più speranza. Il secondo gruppo è una squadra d'élite di guerrieri all'interno della chiesa ai cui membri vengono spesso assegnati i compiti più ardui. Le unità di Artiglio di Acciaio sono guidate da membri del clero di comprovata esperienza. Molte compagnie di mercenari e ordini cavallereschi giovano di un contatto diretto con la chiesa. Un simbolo della divinità, comune presso i mercenari affiliati, è un pugnale marrone arrugginito, dipinto in diagonale con la punta verso l'alto, che sgocciola quattro gocce di sangue.

Tempus

Illustrazione di Wayne Reynolds

Tempus

Guerriero 20/Chierico 10/Barbaro 10
Esterno Medio (Caotico)
Grado divino: 17
Dadi Vita: 20d8+200 (esterno) più 20d10+200 (Grr) più 10d8+100 (Chr) più 10d12+100 (Bbr) (1.160 pf)
Iniziativa: +11 (+7 Des, +4 Iniziativa Migliorata)
Velocità: 21 m
CA: 80 (+1 Des, +17 divina, +30 naturale, +13 armatura [*armatura completa fortificazione pesante+5*], +9 deviazione)
Attacchi*: *Ascia da battaglia affilata caotica velocità+3* +85/+85/+80/+75/+70 mischia; o incantesimo +77 di contatto in mischia o +64 di contatto a distanza *Ottiene sempre un 20 al tiro per colpire; lanciare il dado per verificare se si tratta di un colpo critico
Danni*: *Ascia da battaglia affilata caotica velocità+3* 1d8+52/18-20/x3; o per incantesimo *Infligge sempre il danno massimo (ascia da battaglia 60 danni)
Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Poteri di dominio, capacità divine primarie, capacità magiche, scacciare non morti 12 volte al giorno
Qualità speciali: Aura divina (27,2 km, CD 36), immunità divine, riduzione del danno 69/+5, movimento veloce, resistenza al fuoco 37, reame divino (160 km Piano Esterno, 510 m Piano Materiale), *spostamento planare* a volontà, ira 3 volte al giorno, comunicazione remota 27,2 km, lancio spontaneo di incantesimi divini, RI 49, *teletrasporto senza errore* a volontà, capire, parlare e leggere tutti i linguaggi e parlare direttamente a tutti gli esseri entro 27,2 km
Tiri salvezza*: Temp +59, Rifl +56, Vol +58 *Ottiene sempre un 20 ai tiri salvezza
Caratteristiche: For 50, Des 24, Cos 31, Int 24, Sag 29, Car 29
Abilità*: Addestrare Animali +69, Artigianato (fabbricare armature) +87, Artigianato (fabbricare armi) +87, Ascoltare +51, Cavalcare (cavallo) +71, Concentrazione +60, Conoscenza delle Terre Selvagge +52, Conoscenze (arcane) +47, Conoscenze (religioni) +47, Diplomazia +64, Guarire +60, Intimidire +59, Nuotare +80, Orientamento +49, Osservare +28, Saltare +75, Sapienza Magica +57, Scalare +95, Scrutare +47 *Ottiene sempre un 20 alle prove
Talenti: Arma Focalizzata (ascia da battaglia), Attacco in Sella, Attacco Poderoso, Attacco Rapido, Attacco Turbinante, Carica Devastante, Colpo Senz'Armi Migliorato, Combattere alla Cieca, Combattere in Sella, Creare Armi e Armature, Critico Migliorato (ascia da battaglia), Deviare Frecce, Disarmare Migliorato, Incalzare, Incalzare Potenziato, Incantesimi da

Combattimento, Iniziativa Migliorata, Iscrivere Rune, Maestria, Mobilità, Riflessi da Combattimento, Schivare, Sensi Acuti, Spaccare l'Arma Potenziato, Specializzazione in un'Arma (ascia da battaglia), Spinta Migliorata, Tirare in Sella, Tiro Lontano, Tiro in Movimento, Tiro Preciso, Tiro Rapido, Tiro Ravvicinato, Travolgere

Immunità divine: Danno alle caratteristiche, risucchio delle caratteristiche, acido, freddo, effetti mortali, malattia, disintegrazione, elettricità, risucchio di energia, effetti di influenza mentale, paralisi, veleno, *sonno*, stordimento, trasmutazione, *imprigionamento*, *esilio*.

Capacità divine primarie: Alterare Taglia, Arma Focalizzata Divina (ascia da battaglia), Avatar (fino a 20), Colpi Irresistibili (ascia da battaglia, Temp CD 37), Colpo Anatema (giganti), Conoscere la Morte, Dominio Extra (Forza), Esplosione Divina (12 volte al giorno, fino a 27,2 km, 26d12 danni), Esplosione Divina di Massa (fino a 85 bersagli, due bersagli non possono essere distanti più di 27,2 km, o un cono lungo fino a 510 m, o un'esplosione o una propagazione con raggio fino a 255 m e altezza fino a 51 m), Forza Indomita, Ispirazione Divina (rabbia, fino a 17 creature al giorno), Onda del Caos (raggio di 51 m, Vol CD 36), Padronanza Divina delle Armi, Padronanza Divina delle Battaglie, Riduzione del Danno Incrementata, Scudo Divino (13 volte al giorno, annulla 170 danni), Scudo Divino ad Area (fino a diciassette quadrati con lato di 3 metri, oppure una sfera o semisfera con raggio fino a 5,1 metri), Senso della Battaglia, Spaccare e Separare (CD 28), Specializzazione Divina in un'Arma (ascia da battaglia), Tempesta Divina (51 m, Temp CD 36), Vista Nitida 5,1 m.

Poteri di dominio: Lancia gli incantesimi del caos a livello dell'incantatore +1; 17 volte al giorno interdizione protettiva (il soggetto toccato guadagna un bonus di resistenza +10 al prossimo tiro salvezza, durata massima 1 ora); 17 volte al giorno impresa di forza (bonus di potenziamento +10 alla For per 1 round).

Capacità magiche: Tempus utilizza queste capacità come un incantatore di 27° livello, eccetto per gli incantesimi del caos, che utilizza come un incantatore di 28° livello. Le CD per i tiri salvezza sono pari a 36 + il livello dell'incantesimo. *Animare oggetti, arma magica, arma spirituale, barriera di lame, campo anti-magia, cerchio magico contro la legge, colpo infuocato, contrastare elementi, dissolvi la legge, evoca mostri IX* (solo come incantesimo del caos), *forza straordinaria, frantumare, giusto potere, immunità agli incantesimi, mano stringente di Bigby, mano stritolatrice di Bigby, mantello del caos, martello del caos, parola del caos, parola del potere accecare, parola del potere stordire, parola del potere uccidere, pelle di pietra, potere divino, protezione dagli elementi, protezione dalla legge, pugno serrato di Bigby, repulsione, resistenza agli incantesimi, santuario, scudo su altri, sfera prismatica, veste magica, vuoto mentale*.

Ira: Le modifiche seguenti sono attive fino a quando Tempus è in ira: CA 78; pf 1.280; Att +87/+87/+82/+77/+72 in mischia (1d8+55/18-20/x3, *ascia da battaglia affilata caotica velocità+3*; danni massimi 63 danni); TS Temp +61, Vol +60; For 54, Cos 35; Concentrazione +62, Nuotare +82, Saltare +77, Scalare +97. La sua ira dura per 12 round ed è affaticato in seguito.

Incantesimi da chierico al giorno: 6/8/7/6/6/5; CD base = 19 + il livello dell'incantesimo.

Proprietà: Tempus impugna *Valore in Battaglia*, un'*ascia da battaglia+3* con le capacità speciali affilata, caotica e velocità.

Livello dell'incantatore: 25°; *Peso:* 3,15 kg.

Altri poteri divini

In quanto divinità maggiore, Tempus ottiene automaticamente il miglior risultato possibile su ogni tiro di dado che effettua (inclusi tiri per colpire, danni, prove e tiri salvezza). È immortale.

Sensi: Tempus può vedere, sentire, toccare e odorare a una distanza di 27,2 chilometri. Come azione standard, può percepire qualsiasi cosa in un raggio di 27,2 chilometri dalla presenza di suoi seguaci, luoghi sacri, oggetti o uno qualsiasi dei luoghi in cui il suo nome o uno dei suoi titoli sia stato pronunciato nell'ultima ora. Può estendere i suoi sensi in massimo venti luoghi alla volta. Può bloccare i poteri sensoriali delle divinità del suo grado o inferiori in massimo due luoghi remoti alla volta per 17 ore.

Sensi dell'area di influenza: Tempus percepisce qualsiasi battaglia diciassette decadi prima che avvenga e ne conserva la sensazione per diciassette decadi dopo che si è verificata. È allo stesso modo cosciente di qualsiasi atto di violenza nei Reami e della morte di qualsiasi guerriero, sia che il trapasso avvenga in battaglia o meno.

Azioni automatiche: Tempus può utilizzare Artigianato (fabbricare armature), Artigianato (fabbricare armi) o Intimidire come azione gratuita se la CD dell'azione è 30 o minore. Può compiere fino a venti di queste azioni gratuite ogni round.

Creare oggetti magici: Tempus può creare qualsiasi tipo di oggetto magico che infligga danni o fornisca protezione.

Deiros e Veiros (cavalli di Tempus)

Tempus possiede due cavalli, Deiros e Veiros. Deiros è uno stallone nero mentre Veiros è una giumenta bianca. Solitamente, Tempus viene visto a cavallo dell'uno o dell'altra o, qualche volta, su entrambi (con un piede su ognuna delle due schiene dei cavalli).

Deiros e Veiros: Cavalli crudeli avanzati maschio e femmina; GS 4; animale Enorme; DV 24d8+192; pf 300; Iniz +0; Vel 18 m; CA 17 (contatto 8, colto alla sprovvista 17); Att +26 in mischia (1d6+10, 2 zoccoli) e +21 in mischia (1d4+5, morso); Faccia/Portata 3 m per 6 m/3 m; QS Visione crepuscolare, olfatto acuto; AL N; TS Temp +22, Rifl +14, Vol +16; For 30, Des 11, Cos 26, Int 2, Sag 14, Car 10.

Abilità e talenti: Ascoltare +8, Nascondersi -8, Osservare +10.

Visione crepuscolare: Deiros e Veiros possono vedere il doppio più distante di un umano alla luce stellare, luce lunare, alla luce di una torcia e in simili condizioni di scarsa illuminazione.

Olfatto acuto (Str): Deiros e Veiros possono individuare i nemici in avvicinamento, annusare gli avversari nascosti e seguire tracce tramite il senso dell'olfatto.

Avatar

Tempus appare come un umano alto 3,6 metri che indossa un'armatura di piastre consumata e bagnata dal sangue di molte battaglie. Sebbene il suo volto sia coperto da un massiccio elmo di guerra, il suo sguardo seminascosto è un'energia palpabile. Porta con sé un'enorme ascia da battaglia (o una spada bastarda nera) intaccata e sporca per il grande uso nelle sue mani, sulle quali indossa guanti d'arme. Le sue gambe e le sue braccia sono nude e segnate da ferite sanguinanti ma ciò non lo disturba mentre cavalca in battaglia. A volte appare a piedi ma il più delle volte si trova in sella di una puledra bianca (Veiros) o di uno stallone nero (Deiros), e a volte addirittura su entrambi, tenendo un piede in una staffa dell'uno e l'altro in una staffa dell'altro.

Avatar di Tempus: Taglia Grande; CA 61 (contatto 27, colto alla sprovvista 61); Att +75/+75/+70/+65/+60 mischia (2d6+43/18-20/x3, *ascia da battaglia Grande affilata caotica velocità+3*), o incantesimo +67 contatto in mischia o +54 contatto a distanza; Faccia/Portata 1,5 m per 1,5 m/3 m; Nascondersi +6, tutti gli altri modificatori di abilità ridotti di 9.

Capacità divine primarie: Alterare Taglia, Arma Focalizzata Divina (ascia da battaglia), Colpi Irresistibili (ascia da battaglia, Temp CD 28), Dominio Extra (Forza), Forza Indomita, Ispirazione Divina (rabbia, Vol CD 30, fino a 8 creature al giorno), Padronanza Divina delle Armi, Padronanza Divina delle Battaglie, Senso della Battaglia, Specializzazione Divina in un'Arma (ascia da battaglia).

Ira: Le modifiche seguenti sono attive fino a quando l'avatar di Tempus è in ira: CA 59 (contatto 25, colto alla sprovvista 59); Att +77/+77/+72/+67/+62 in mischia (2d6+46/18-20/x3, *ascia da battaglia Grande affilata caotica velocità+3*); TS Temp +52, Vol +51; For 54, Cos 35; Concentrazione +53, Nuotare +73, Saltare +68, Scalare +88. La sua ira dura per 12 round ed è affaticato in seguito.

Capacità magiche: 18° livello dell'incantatore, o 19° per gli incantesimi del caos; tiro salvezza CD 27 + il livello dell'incantesimo.

Torm

Il Giusto, la Vera Divinità, la Furia Leale

Divinità Minore

Simbolo:	Un guanto d'arme destro in posizione verticale con il palmo rivolto verso chi guarda
Piano di residenza:	Casa della Triade
Allineamento:	Legale buono
Area di influenza:	Dovere, lealtà, obbedienza, paladini
Seguaci:	Paladini, eroi, guerrieri e combattenti buoni, guardiani, cavalieri, cortigiani leali
Allineamento dei chierici:	LB, LN, NB
Domini:	Bene, Forza, Guarigione, Legge, Protezione
Arma preferita:	"Vincolo d'Onore" (spadone)

Torm il Giusto, patrono dei paladini e nemico irremovibile della corruzione e del male, serve le genti di Faerûn personificando l'ideale cavalleresco. Torm, che prima di ascendere allo status divino era un eroe al servizio di un giusto sovrano, evita le pretese delle divinità sue simili, preferendo invece adottare una condotta umile, votando la sua esistenza al bene comune e al governo della legge così come è stata stabilita da onorevoli sovrani mortali. Sebbene la Furia Leale sia una divinità vera, dotata di poteri strabilianti, conosce fin troppo bene i difetti dei mortali, essendo egli stesso caduto vittima della tracotanza, della credulità e dell'ignoranza quando venne confinato in un corpo umano durante il Periodo dei Disordini. In quel momento di grande importanza, Torm permise ai suoi chierici corrotti e oppressivi di controllarlo per un breve periodo, un avvenimento che gli regalò una nuova prospettiva sui suoi difetti ed ebbe l'effetto di potenziare la sua umiltà. Severo, giusto e incrollabile di fronte al male, lo spirito di Torm si innalza non appena sono minacciati i suoi amici, i deboli, gli indifesi e i giovani.

Torm combatté contro Bane nel porto della città di Tantras durante il Periodo dei Disordini, distruggendo il Signore Nero nel corso di un combattimento diretto (anch'egli morì nello scontro, ma in seguito Ao lo riportò in vita). Come tale, divenne un eroe per la gente di buon cuore per tutto il continente, un salvatore che salvò il Faerûn dalle macchinazioni di Bane, divinità della lite e della tirannia. Il fatto che Torm eliminasse Bane spezzò la schiena a Zhentil Keep togliendole il supporto divino e permettendo alle genti delle Valli di tirare un sospiro di sollievo. Torm, tramite questo atto di autosacrificio apprezzato pure dal grande Ao, divenne un simbolo di eroismo e di coraggio in tutte le nazioni del continente, il cavaliere ideale al servizio dei suoi seguaci. Questa adorazione si estese direttamente anche alla chiesa di Torm, che sperimentò un nuova nascita e uno splendore dottrinale proporzionato al vertiginoso crescere dei suoi aderenti e di nuovi pensatori. Negli ultimi quattordici anni i chierici di Torm hanno conosciuto una popolarità come mai era accaduto prima a un clero nel Faerûn.

Ora che Bane è ritornato, la gente guarda alla Furia Leale e ai suoi agenti mortali per avere di nuovo protezione. Sperano tutti vivamente che la minaccia della Mano Nera possa essere sconfitta di nuovo, sempre tramite un'altra grande battaglia, e che la chiesa rinata di Bane possa essere distrutta con un esercito di paladini dal cuore puro e dalle spade benedette. Una situazione del genere è già stata sperimentata nell'arco di vita di ogni abitante di Faerûn, e molti si aspettano che succeda nuovamente. Torm e i suoi seguaci hanno una visione più realistica, con la consapevolezza che ciò che accade oggi è molto diverso da quello che accadeva durante il Periodo dei Disordini, quando le due divinità si scontrarono, essenzialmente, come due mortali. Sono a conoscenza che la segretezza della chiesa di Bane rende difficile la guerra aperta, e che la minaccia del ritorno della Mano Nera non sarà estinta facilmente o senza pesanti perdite in vite umane. Sia Torm che i suoi combattenti sacri conoscono il prezzo da pagare ma sono tutti pronti al sacrificio, in modo da dare alle buone genti di Faerûn un mondo libero dal dominio del Signore dell'Oscurità.

I chierici di Torm pregano per i loro incantesimi all'alba. Al 13° giorno di Eleasias celebrano una festa dai toni luttuosi chiamata Morte Divina per commemorare il sacrificio di Torm nella distruzione di Bane. Il 15° giorno di Marpenoth si celebra un rituale sicuramente più festoso chiamato Vera Resurrezione, che celebra l'anniversario del ritorno di Torm su Toril dietro ordine di Ao. Scudiuniti, un momento dell'anno in cui gli abitanti di Faerûn stringono nuovi accordi e patti, è una festa di grande importanza religiosa per i seguaci della divinità del dovere, i quali prendono i loro giuramenti con grande serietà. Oltre alla consueta preghiera mattutina, i chierici devono ringraziare e onorare Torm con intime preghiere a mezzogiorno, al tramonto e a mezzanotte. I chierici di Torm diventano spesso multiclasse come campioni divini, discepoli divini o paladini.

Storia/relazioni: Torm è al servizio di Tyr come capo militare e campione di guerra, così come un tempo era al servizio di un sovrano mortale nei giorni immediatamente successivi alla Caduta di Netheril. Gli studiosi non concordano sul luogo in cui si localizzava il regno di Torm, e nemmeno sul suo nome, ma secondo le teorie più accreditate si trovava a sud del Lago dei Vapori, nell'area oggi nota come i Regni di Confine. Interi ordini cavallereschi al servizio della chiesa di Torm sono alla ricerca del luogo in cui sorgeva questo reame, al quale i chierici si riferiscono come Sommo Seggio o Chalsembyr. Scoprendone l'esatta locazione sperano di ricevere una maggiore comprensione riguardo la vita di Torm come mortale, uno dei pochi argomenti di cui si rifiuta assolutamente di illuminare i suoi fedeli. Alcuni interpretano la sua reticenza come un gioco, come se Torm tenesse nascosta la locazione di Chalsembyr apposta per mettere alla prova i suoi fedeli, i quali si assumono continuamente il compito di scovarla. Secondo una tradizione interna alla chiesa, colui che scoprirà il luogo dove sorgeva la casa mortale della Furia Leale, verrà assunto nei piani celestiali come servitore divino di Torm.

Prima del Periodo dei Disordini, Torm era al servizio di Tyr come fedele semidio. Dopo che venne resuscitato da Ao, il Dio Ferito lo elevò allo status di divinità minore e incrementò considerevolmente i suoi compiti, assegnandogli il comando di parecchie armate di guerrieri celestiali da utilizzare nei conflitti nei piani esterni. Torm, Tyr e Ilmater collaborano spesso, e insieme sono noti come la Triade. Sotto insistenza di Tyr, Torm ha stretto amicizia con il Cavaliere Rosso nel tentativo di smussare la sua sete di guerra facendole conoscere la giustizia. La sua vicinanza a Helm è vecchia di secoli, sebbene i cleri della Furia Leale e dell'Osservatore non siano oggi sulla stessa linea d'onda riguardo parecchie questioni ideologiche e politiche di una certa importanza. Come nemico sempre attivo del male, Torm ritiene che i suoi ideali e le sue filosofie spesso concordino con quelle di Lathander, per cui prova grande rispetto.

Dopo aver eliminato Bane, Torm concentrò la sua attenzione su Cyric, collaborando con Mystra, Oghma e Mask per detronizzare il Sole Nero dalla sua posizione di Signore dei Morti. Rimpiange di non aver distrutto Cyric in quell'occasione, e ha giurato di riparare all'errore qualora lo incontrasse di nuovo. Torm non gradì per nulla l'alleanza con Mask, e spera di riuscire ad obbligare il Signore delle Ombre a mutare allineamento continuando a mettergli i bastoni fra le ruote il più spesso possibile. Da quando la Mano Nera è tornata, tuttavia, l'ambizione di Torm e tutti i suoi piani sono interamente rivolti a far fallire gli intrighi oscuri di Bane.

Dogma: La salvezza si ottiene tramite i servigi resi. Ogni fallimento nel compiere il proprio dovere indebolisce Torm e ogni successo lo rende più forte. Lotta per mantenere la legge e l'ordine. Obbedisci ai tuoi signori valutando i loro ordini e anticipando le loro richieste. Scagliati contro qualunque forma di corruzione. Colpisci velocemente e con forza il marcio nel cuore dei mortali. Concedi ai traditori una morte veloce e dolorosa. Metti in discussione le leggi ingiuste suggerendo miglioramenti o alternative, non leggi aggiuntive. I tuoi doveri principali sono verso quattro entità: la tua fede, la tua famiglia, i tuoi maestri e tutti gli esseri buoni del Faerûn.

Clero e templi: I chierici e i paladini di Torm giurano di osservare la Penitenza del Dovere, un codice di responsabilità e di obblighi voluti personalmente dalla Furia Leale dopo aver scoperto, durante il

Simbolo di Stephanie Pui-Mun Law

Periodo dei Disordini, la corruzione che imperversava all'interno della chiesa. Come forma di riparazione per aver perseguito altre giuste religioni, il clero deve aiutare le buone fedi a stabilirsi come parte del Debito di Persecuzione. Il Debito di Incuria impone invece agli agenti di Torm di utilizzare ogni risorsa possibile per eliminare i culti di Cyric e Bane, e di collaborare contro gli insidiosi Zhentarim. Il Debito di Distruzione stipula che il clero raccolga notizie sui luoghi di magia selvaggia e di magia morta e faccia tutto ciò che è in suo potere per guarire queste ferite della Trama. Inoltre, i chierici e i paladini di Torm sono vigili contro qualsiasi forma di corruzione all'interno delle buone organizzazioni. Ciò che potrebbe inquinare il loro forte ordine è in grado di insinuarsi due volte più facilmente negli affari di ordini meno attenti. Molti viaggiano per riparare i torti e spargere la buona novella di Torm.

L'Alto Chierico Barriltar Bhandraddon serve come pontefice di Torm nel Faerûn, dall'impressionante Tempio della Venuta di Torm in Tantras. La potenza di Bhandraddon come pontefice raggiunge grandi distanze, e negli ultimi dieci anni egli ha sponsorizzato diversi ordini cavallereschi sparsi per il continente, tra cui il prestigioso Ordine del Leone Dorato, i cui membri agiscono come guardiani di templi e vagano per il Faerûn seguendo i dettami della Penitenza del Dovere. L'Ordine attualmente è guidato dall'infallibile paladino Garethian, detto appunto l'Infallibile, di Tantras (un umile uomo il cui titolo è più uno scherzo ironico che non un modo di darsi delle arie). Da quando Bane è tornato, molti capi importanti e agenti sul campo della chiesa sono stati uccisi, e molti cavalieri di Torm chiedono un'azione più decisa contro i seguaci disonorati della Mano Nera.

I templi di Torm spesso fungono anche da cittadelle. Generalmente edificati in alto sulle montagne per offrire ai residenti una chiara vista sulle lande circostanti, queste strutture sono provviste di campi di allenamento, alte torri, quartieri austeri per cavalieri residenti e in visita, e aule decorate con semplicità per la venerazione. Le mura di granito bianco e le statue di leoni e di figure corazzate sono predominanti, e i corridoi dalle alte volte sono arricchiti dalle insegne dei cavalieri caduti in servizio.

Per ottenere il potere necessario a distruggere l'avatar di Bane durante il Periodo dei Disordini, Torm assorbì le anime dei suoi fedeli a Tantras. Il trasferimento volontario delle anime uccise i mortali, ponendo fine a migliaia di vite nel giro di pochi istanti. Poiché la città era stata per secoli il centro della fede, con molti fedeli che si erano radunati in essa non appena si era sparsa la voce della sua comparsa durante la Crisi degli Avatar, interi quartieri vennero lasciati completamente privi di vita. Sebbene Torm avesse bisogno di ogni più piccolo granello di potere devozionale per distruggere il suo nemico, non riuscì a chiedere ai bambini di sacrificarsi, soprattuto perché sapeva che molti di loro non potevano comprendere l'importanza di quanto stava accadendo. Egli assicurò ai fedeli loro genitori che i loro bambini sarebbero stati accuditi, e oggi quei bambini, che ora hanno dai 14 ai 28 anni, sono noti come la Progenie del Martire. Molti sono entrati nel clero di Torm, e alcuni hanno mostrato strani poteri legati al coraggio e alla forza negli anni successivi alla risposta dei loro genitori alla disperata chiamata di Torm.

Torm

Illustrazione di Wayne England

Torm

Paladino 20/Guerriero 20/Chierico 10
Esterno Medio (Buono, Legale)
Grado divino: 8
Dadi Vita: 20d10+220 (Pal) più 20d10+220 (Grr) più 10d8+110 (Chr) (1.030 pf)
Iniziativa: +11 (+7 Des, +4 Iniziativa Migliorata)
Velocità: 18 m
CA: 68 (+1 Des, +8 divina, +21 naturale, +13 armatura [*armatura completa forza* (+4)+5], +15 deviazione)
Attacchi: *Spadone del sacro vendicatore+5* +61/+56/+51/+46 mischia; o incantesimo +55 di contatto in mischia o +50 di contatto a distanza
Danni: *Spadone del sacro vendicatore+5* 2d6+25/17-20; o per incantesimo
Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Poteri di dominio, capacità divine primarie, punire il male (3 volte al giorno, +15 al tiro per colpire e +60 ai danni per un attacco con un'arma), capacità magiche, scacciare non morti 18 volte al giorno (28° livello effettivo del chierico)
Qualità speciali: Aura di coraggio (bonus morale di +8 ai tiri salvezza contro gli effetti di paura per tutti gli alleati entro 30 m), *individuazione del male*, aura divina (240 m, CD 33), grazia divina, salute divina, immunità divine, riduzione del danno 43/+4, legame empatico con la cavalcatura, condividere incantesimi con la cavalcatura, resistenza al fuoco 28, reame divino (1,6 km Piano Esterno, 240 m Piano Materiale), *imposizione delle mani* (300 pf), *spostamento planare* a volontà, comunicazione remota 12,8 km, *rimuovi malattie* 6 volte per decade, lancio spontaneo di incantesimi divini, RI 40, *teletrasporto senza errore* a volontà, capire, parlare e leggere tutti i linguaggi e parlare direttamente a tutti gli esseri entro 12,8 km
Tiri salvezza: Temp +61, Rifl +51, Vol +53
Caratteristiche: For 34, Des 25, Cos 33, Int 24, Sag 28, Car 40
Abilità: Addestrare Animali +46, Ascoltare +34, Cavalcare (cavallo) +39, Cavalcare (drago) +38, Cercare +32, Concentrazione +72, Conoscenze (arcane) +25, Conoscenze (religioni) +25, Diplomazia +48, Guarire +57, Percepire Inganni +28, Saltare +36, Sapienza Magica +35, Scalare +38, Scrutare +28
Talenti: Arma Focalizzata (spadone), Attacco in Sella, Attacco Poderoso, Attacco Rapido, Attacco Turbinante, Autorità, Carica Devastante, Combattere alla Cieca, Combattere in Sella, Critico Migliorato (spadone), Disarmare Migliorato, Incalzare, Incalzare Potenziato, Incantesimi in Combattimento, Incantesimi Estesi, Incantesimi Massimizzati, Incantesimi Potenziati, Incantesimi Prolungati, Incantesimi Rapidi, Incantesimo Inarrestabile, Incantesimo Persistente, Iniziativa Migliorata, Maestria, Mobilità, Riflessi da Combattimento, Schivare, Spaccare l'Arma Potenziato, Specializzazione in un'Arma (spadone), Travolgere

Immunità divine: Danno alle caratteristiche, risucchio delle caratteristiche, acido, freddo, effetti mortali, malattia, disintegrazione, elettricità, risucchio di energia, effetti di influenza mentale, paralisi, veleno, *sonno*, stordimento, trasmutazione, *imprigionamento, esilio.*

Capacità divine primarie: Alterare Forma, Alterare Realtà (CD 43 per i tiri salvezza degli incantesimi duplicati, gli oggetti temporanei non

magici durano 8 giorni, gli oggetti magici temporanei o le creature durano 8 ore), Alterare Taglia, Avatar (fino a 5), Dominio Extra (Forza), Dominio Extra (Guarigione), Ispirazione Divina (coraggio, fino a 8 creature al giorno), Paladino Divino, Scudo Divino (14 volte al giorno, annulla 80 danni), Senso della Battaglia.

Poteri di dominio: Lancia gli incantesimi del bene a livello dell'incantatore +1; lancia gli incantesimi di guarigione a livello dell'incantatore +1; lancia gli incantesimi della legge a livello dell'incantatore +1; 8 volte al giorno interdizione protettiva (il soggetto toccato guadagna un bonus di resistenza +10 al prossimo tiro salvezza, durata massima 1 ora); 8 volte al giorno impresa di forza (bonus di potenziamento +10 alla For per 1 round).

Capacità magiche: Torm utilizza queste capacità come un incantatore di 18° livello, eccetto per gli incantesimi del bene, della guarigione e della legge, che utilizza come un incantatore di 19° livello. Le CD per i tiri salvezza sono pari a 33 + il livello dell'incantesimo. *Aiuto, aura sacra, barriera di lame, blocca mostri, calmare emozioni, campo antimagia, cerchio di guarigione, cerchio magico contro il caos, cerchio magico contro il male, contrastare elementi, cura ferite critiche, cura ferite gravi, cura ferite leggere, cura ferite moderate, dettame, dissolvi il caos, dissolvi il male, evoca mostri IX* (solo come incantesimo del bene e della legge), *forza straordinaria, giusto potere, guarigione, guarigione di massa, immunità agli incantesimi, ira dell'ordine, mano stringente di Bigby, mano stritolatrice di Bigby, parola sacra, pelle di pietra, protezione dagli elementi, protezione dal caos, protezione dal male, pugno serrato di Bigby, punizione sacra, repulsione, resistenza agli incantesimi, resurrezione pura, rigenerazione, santuario, scudo della legge, scudo su altri, sfera prismatica, veste magica, vuoto mentale.*

Incantesimi da chierico al giorno: 6/8/7/6/6/5; CD base = 19 + il livello dell'incantesimo.

Incantesimi da paladino al giorno: 6/5/5/5; CD base = 19 + il livello dell'incantesimo.

Proprietà: Torm impugna *Vincolo d'Onore*, uno *spadone del sacro vendicatore+5*.

Livello dell'incantatore: 25°; *Peso:* 6,75 kg.

Torm indossa anche un'*armatura completa+5* con la capacità speciale forza (+4).

Livello dell'incantatore: 15°; *Peso:* 22,5 kg.

Altri poteri divini

In quanto divinità minore, Torm può prendere 10 su qualsiasi prova. Torm considera un 1 su un tiro per colpire o tiro salvezza normalmente e non come un fallimento automatico. È immortale.

Sensi: Torm può vedere, sentire, toccare e odorare a una distanza di 12,8 chilometri. Come azione standard, può percepire qualsiasi cosa in un raggio di 12,8 chilometri dalla presenza di suoi seguaci, luoghi sacri, oggetti o uno qualsiasi dei luoghi in cui il suo nome o uno dei suoi titoli sia stato pronunciato nell'ultima ora. Può estendere i suoi sensi in massimo cinque luoghi alla volta. Può bloccare i poteri sensoriali delle divinità del suo grado o inferiori in massimo due luoghi remoti alla volta per 8 ore.

Sensi dell'area di influenza: Torm percepisce qualsiasi atto di cavalleria (o violazione del codice di cavalleria) che influenzi almeno cinquecento persone (come un grezzo commento fatto a un torneo che possa portare due nazioni alla guerra).

Azioni automatiche: Torm può utilizzare Conoscenze (arcane) o Conoscenze (religioni) come azione gratuita se la CD dell'azione è 20 o minore. Può compiere fino a cinque di queste azioni gratuite ogni round.

Creare oggetti magici: Torm può creare qualsiasi arma e armatura magica, così come qualsiasi oggetto magico specificamente inteso per una cavalcatura (bardatura magica, *ferri dello zefiro* e simili) fintantoché il prezzo di mercato dell'oggetto non eccede le 30.000 mo.

Capacità speciale forza

Forza: Il personaggio che indossa quest'armatura acquista un bonus di potenziamento alla Forza di +2 o +4.

Livello dell'incantatore: 12°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature, *forza straordinaria*; *Prezzo di mercato:* +2, aggiungere +8.000 mo; +4, aggiungere +32.000 mo.

Drago d'oro (cavalcatura di Torm)

Torm può cavalcare in combattimento sia un cavallo da guerra che un drago. Tuttavia, la sua cavalcatura preferita è un drago d'oro antico.

Drago d'oro antico: GS -; Drago Mastodontico (fuoco); DV 43d12+387; pf 666; Iniz +4; Vel 18 m, nuotare 18 m, volare 75 m (maldestra); CA 50 (contatto 6, colto alla sprovvista 50); Att +60 mischia (4d6+21, morso) e +55 mischia (2d8+10, 2 artigli) e +55 mischia (2d6+10, 2 ali) e +55 mischia (2d8+31, botta di coda), o +60 mischia (4d6+31, schiacciata), o +60 mischia (2d6+31, spazzata di coda); Faccia/Portata 6 m per 12 m/4,5 m; AS Arma a soffio (18 m cono di fuoco, 20d10, CD 40), arma a soffio (18 m cono di gas indebolente, danno alla For 10, CD 40), presenza terrificante, capacità magiche, incantesimi; QS Vista cieca 90 m, comandare draghi d'oro, *individuazione delle gemme* 3 volte al giorno, tratti dei draghi, legame empatico con Torm, sottotipo del fuoco, eludere migliorato, vista acuta, *bonus di fortuna* 1 volta al giorno, condividere tiri salvezza con Torm, condividere incantesimi con Torm, respirare sott'acqua; AL LB; TS Temp +36, Rifl +23, Vol +34; For 52, Des 10, Cos 29, Int 28, Sag 29, Car 28.

Abilità e talenti: Artista della Fuga +35, Ascoltare +44, Cercare +44, Concentrazione +44, Conoscenze (arcane) +44, Conoscenze (architettura e ingegneria) +39, Conoscenze (dei piani) +39, Conoscenze (geografia) +39, Conoscenze (locali) +39, Conoscenze (natura) +39, Conoscenze (nobiltà e regalità) +39, Conoscenze (religioni) +39, Conoscenze (storia) +39, Diplomazia +50, Intimidire +13, Nascondersi -12, Osservare +44, Percepire Inganni +19, Raggirare +44, Saltare +91, Sapienza Magica +79, Scrutare +44; Attacco Poderoso, Attacco in Volo, Capacità Magica Rapida, Ghermire, Fluttuare, Incalzare, Incalzare Potenziato, Iniziativa Migliorata, Spaccare l'Arma Potenziato, Virata, Volontà di Ferro.

Arma a soffio (Sop): Il drago di Torm può soffiare un cono di fuoco lungo 18 metri che infligge 20d10 danni a tutte le creature che falliscono un tiro salvezza sui Riflessi. Il drago può anche soffiare un cono lungo 18 metri di gas indebolente che infligge 10 danni temporanei alla Forza a tutte le creature che falliscono un tiro salvezza sulla Tempra. È immune al suo tipo di soffio.

Presenza terrificante (Sop): Questa capacità funziona automaticamente quando il drago di Torm attacca, carica o vola. Influenza solo gli avversari che si trovano entro 90 metri e che hanno meno di 43 DV. La creatura influenzata deve superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 40) o rimanere scossa. Il successo indica che il bersaglio è immune alla presenza terrificante del drago per un giorno.

Capacità magiche (Mag): 3 volte al giorno - *autometamorfosi, benedizione*; 1 volta al giorno - *costrizione/cerca, esplosione solare.* Queste capacità sono come incantesimi lanciati da uno stregone di 15° livello. CD base = 19 + il livello dell'incantesimo.

Incantesimi (Mag): Il drago di Torm lancia incantesimi come uno stregone di 15° livello.

Individuazione delle gemme (Mag): Questo è un effetto di divinazione simile all'incantesimo *individuazione del magico,* tranne per il fatto che individua solo le gemme. Il drago può controllare un arco di 60 gradi ogni round: concentrandosi per 1 round viene a sapere se ci sono gemme nell'arco; 2 round di concentrazione rivelano l'esatto numero di gemme; 3 round rivelano la loro esatta locazione, tipo e valore.

Tratti dei draghi: Immune agli effetti di sonno e di paralisi; scurovisione 18 m; visione crepuscolare.

Vista acuta: Il drago di Torm può vedere quattro volte meglio di un umano in condizioni di luce scarsa, e due volte meglio in piena luce. Possiede anche la scurovisione in un raggio di 300 metri.

Bonus di fortuna (Mag): Il drago di Torm può toccare una gemma, di solito incastonata tra le sue scaglie, e incantarla in modo da attirare la buona fortuna. Fino a quando il drago porterà la gemma con sé, esso e qualunque altra creatura buona in un raggio di 300 metri riceveranno un bonus di fortuna +1 a tutti i tiri salvezza e a simili tiri di dado, come per una *pietra della buona fortuna.* Se il drago dona la gemma a un'altra creatura, solo quest'ultima riceve il bonus. L'incantamento dura 1d3

ore più 30 ore, ma termina se la gemma viene distrutta.

Respirare sott'acqua (Str): Il drago di Torm può respirare sott'acqua a tempo indeterminato e può far uso liberamente del suo soffio, degli incantesimi e delle altre capacità anche se immerso (sott'acqua il cono di fuoco è un cono di vapore bollente).

Incantesimi da stregone conosciuti (6/9/8/8/8/8/7/5; CD base = 19 + il livello dell'incantesimo): 0 - *aprire/chiudere, distruggere non morti, individuazione del magico, lettura del magico, luce, mano magica, prestidigitazione, raggio di gelo, resistenza*; 1° - *charme, comprensione dei linguaggi, contrastare elementi, dardo incantato, scudo*; 2° - *forza straordinaria, grazia felina, invisibilità, sfocatura, vedere invisibilità*; 3° - *forma gassosa, lentezza, palla di fuoco, velocità*; 4° - *charme sui mostri, creazione minore, localizza creatura, metamorfosi*; 5° - *muro di forza, passapareti, permanenza, sogno*; 6° - *contingenza, disintegrazione, visione del vero*; 7° - *palla di fuoco ritardata, spruzzo prismatico*.

Simbolo di Stephanie Pui-Mun Law

Avatar

Torm preferisce che i suoi avatar siano a sua immagine e somiglianza, sebbene ne modifichi i tratti in modo da rappresentare i diversi periodi dell'esistenza umana. A volte si tratta di un giovane guerriero di bell'aspetto, pieno di ambizione e vigore. Altre volte si tratta di un anziano, un saggio possente con caratteristiche tali da comunicarne la sapienza. Qualsiasi forma scelga per il suo avatar, tutti quanti possiedono un forte senso del coraggio e una certa serenità d'animo, tanto da rimanere sicuri di sé anche nelle circostanze più provanti. Quando si trova in battaglia, un avatar di Torm può mutare di forma per assumere le sembianze di un umano dalla testa leonina che indossa un'armatura completa dorata (la forma nella quale Torm uccise Bane nel Porto di Tantras, durante il Periodo dei Disordini). Torm ha al suo servizio draghi d'oro e d'argento, e queste creature maestose sono spesso le cavalcature dei suoi avatar quando effettuano le loro rare visite sul Piano Materiale.

Avatar di Torm: Come Torm tranne per grado divino 4; CA 60 (contatto 30, colto alla sprovvista 59); Att +57/+52/+47/+42 mischia (2d6+25/17-20, *spadone sacro vendicatore+5*), o incantesimo +51 contatto in mischia o +46 contatto a distanza; QS Aura divina (12 m, CD 29), riduzione del danno 39/+4, resistenza al fuoco 24, RI 36; TS Temp +57, Rifl +47, Vol +49; tutti i modificatori di abilità ridotti di 4.

Capacità divine primarie: Alterare Forma, Alterare Realtà (CD 39 per i tiri salvezza degli incantesimi duplicati, gli oggetti temporanei non magici durano 4 giorni, gli oggetti magici temporanei o le creature durano 4 ore), Alterare Taglia, Paladino Divino, Scudo Divino (14 volte al giorno, annulla 40 danni).

Capacità magiche: 14° livello dell'incantatore, o 15° per gli incantesimi bene e della legge; tiro salvezza CD 29 + il livello dell'incantesimo. Senza la capacità divina primaria Dominio Extra, l'avatar di Torm perde l'accesso ai domini della Forza e della Guarigione, ai rispettivi poteri concessi e alle capacità magiche *cerchio di guarigione, contrastare elementi, cura ferite critiche, cura ferite gravi, cura ferite leggere, cura ferite moderate, forza straordinaria, giusto potere, guarigione, guarigione di massa, mano stringente di Bigby, mano stritolatrice di Bigby, pelle di pietra, pugno serrato di Bigby, resurrezione pura, rigenerazione, veste magica*.

Tymora

Signora Fortuna, La Dama che ti Sorride, Nostra Signora Sorridente

Divinità Intermedia

Simbolo:	Una moneta d'argento con il volto di Tymora circondato da trifogli
Piano di residenza:	Acquelucenti
Allineamento:	Caotico buono
Area di influenza:	Fortuna, abilità, vittoria, avventurieri
Seguaci:	Ladri, giocatori d'azzardo, avventurieri, Arpisti, halfling piedilesti
Allineamento dei chierici:	CB, CN, NB
Domini:	Bene, Caos, Fortuna, Protezione, Viaggio
Arma preferita:	Una moneta lanciata (shuriken)

Tymora è la divinità amichevole, graziosa e gentile della fortuna e deve la sua buona nomea principalmente a due fattori. In primo luogo, il suo dominio sulle fughe per il rotto della cuffia e sulle scoperte fortunate la rende la divinità patrona preferita degli avventurieri che fioriscono nel Faerûn, i quali cercano di propiziarsela nella speranza di riuscire a sopravvivere e di portare a casa un ricco bottino. Tuttavia, il momento più fortunato per la sua chiesa si colloca durante il Periodo dei Disordini, quando Tymora apparve ai suoi fedeli in Arabel e incominciò a mostrarsi a pagamento nel tempio noto come la Casa della Signora. Mentre tutto il continente impazziva con la magia che era diventata incontrollabile, Tymora offriva un poco di stabilità e la rassicurazione che almeno una divinità si preoccupava ancora dei suoi sudditi umani. La possibilità di incontrare veramente una divinità (ovviamente in cambio di una piccola donazione alla chiesa) ebbe l'effetto di incrementare notevolmente la sua fede in quei momenti di disperazione, e di conseguenza i fedeli e i ranghi del suo clero crebbero a livelli vertiginosi.

Quei popolani che non si prendono troppo sul serio considerano i servitori di Tymora come annunciatori pieni di entusiasmo di divertimento e avventura. I chierici predicano una dottrina che invita i suoi seguaci a cogliere l'attimo e a compiere qualcosa, invece che rimanere a casa a far nulla. Di conseguenza, coloro che scelgono Tymora come divinità patrona possiedono un gusto per la vita e una posata sicurezza che la Dama che ti Sorride assicurerà loro una vita lunga e fruttuosa. Gli halfling considerano Tymora come uno dei Figli di Yondalla, e ritengono lo spargersi del suo culto presso gli umani semplicemente come il più grande dei numerosi raggiri canzonatori di Signora Fortuna.

I chierici di Tymora, spesso chiamati portafortuna, pregano per ottenere i loro incantesimi alla mattina. I fedeli in genere si salutano toccandosi il simbolo sacro, spesso pure abbracciandosi nel compiere il gesto. Non vi è un codice di leggi religiose ufficialmente riconosciuto dalla chiesa, e le celebrazioni ecclesiastiche variano moltissimo a seconda dei dettami di ogni tempio. I chierici di Tymora diventano in genere multiclasse come bardi o ladri ma è risaputo che si possono trovare presso di loro tutte le possibili combinazioni di classe. Pochissimi provano la strada dell'aruspice (vedi Capitolo 4).

Storia/relazioni: Prima del Cataclisma dell'Alba vi era una sola divinità a controllare sia la fortuna che la sfortuna, Tyche. Ella, una divinità superficiale il cui interessamento poteva portare sia disastri che tranquillità, viveva la sua essenza divina seguendo solo i suoi capricci, preoccupandosi di qualcuno o qualcosa solo per un limitato periodo di tempo. Per un colpo della sorte, la sensuale divinità si trovò impigliata nella guerra tra dei iniziata da Lathander, che tentò di ristrutturare il pantheon Faerûniano secondo il proprio senso del decoro. Decidendo velocemente che il suo innamorato era diventato troppo serio per i suoi gusti, Tyche portò sfortuna al Signore del Mattino e lo lasciò in balia del suo fato.

Durante i suoi viaggi, trovò una rosa che tentò di sradicare dal terreno. Curiosamente, il fiore non si smuoveva, quindi lo maledì portandogli sfortuna, e proprio in quel momento lo stelo si ruppe e cadde a terra. Pensando che nulla fosse accaduto, si decorò i capelli con la rosa e continuò il suo vagabondaggio, senza sapere di essersi attirata addosso una sventura dalle terribili conseguenze. La rosa infatti era un aspetto di Moander, dio della decomposizione e del decadimento. In breve tempo, Moander penetrò nell'orecchio di Tyche e ne risucchiò la linfa vitale, consumando la dea dal suo interno. Quando infine tornò alla sua dimora, l'ignara Tyche incontrò i suoi amici Lathander e Selûne insieme ad Azuth, che era a conoscenza dell'attacco di Moander grazie ad un consulto con il *Diafano Tetracubo*. Prima ancora che Tyche, nella sua nuova orribile forma, potesse salutare i suoi compagni di un tempo, Selûne le scagliò addosso un raggio di energia purificatrice. La creatura si spezzò esattamente a metà e dal suo cadavere nacquero due nuove divinità.

Una versione luminosa, anche se un po' meno alta di Tyche comparve per prima, con uno sguardo in volto di stentato riconoscimento nei confronti delle tre divinità che aveva di fronte, come se avesse riconosciuto queste figure in sogno ma non le avesse mai

incontrate nella realtà. La seconda a nascere fu l'audace e bellissima Beshaba. Dopo una breve battaglia durante la quale i due aspetti, buono e malvagio, di Tyche quasi si uccisero vicendevolmente se non fosse stato per l'intervento congiunto di Azuth, Lathander e Selûne, Beshaba maledì le quattro divinità, additandole come assassini e malvagi senza sorte, indegni sia della sua presenza che del suo buon cuore. Giurando di portare sfortuna in eterno ai loro adoratori, la Vergine della Sfortuna si allontanò dal gruppetto come un torrente di fumo acre e pronunciando parole di odio. L'altra nuova dea, Tymora, scrollò semplicemente le spalle, e un corrucciare della fronte fu il suo unico commento per l'accaduto.

Da allora, Tymora e Beshaba hanno continuato la loro lotta. Per Beshaba, la battaglia è una questione di vita o di morte. Tymora, dal canto suo, cerca di evitare le devastazioni della Vergine della Sfortuna, punendo occasionalmente la sua crudele ambizione con delle umiliazioni sempre appropriate.

Sebbene non sarebbe corretto definire Tymora crudele, le piacciono molto gli scherzi, spesso con l'intenzione di portare diletto a divinità austere quali Helm e Tyr, e questo attraverso un attento gioco di scherzi e astuzia. Sebbene abbia ereditato tutte le buone qualità di Tyche, possiede anche la vanità romantica della progenitrice: ha infatti sedotto dozzine di divinità e un'infinità di mortali, rimanendo fedele solo per uno o due anni. Con la divinità halfling Brandobaris mantiene una strana sorta di relazione, poiché la passione di quest'ultimo per le azioni avventate e i lazzi licenziosi gareggiano con quelle di Tymora.

Dogma: Bisogna essere spavaldi, perché essere spavaldi è essere vivi. Un cuore coraggioso e la volontà di correre dei rischi battono un piano studiato alla perfezione nove volte su dieci. Mettiti nelle mani del destino e affidati alla tua fortuna. Comportati come se fossi il padrone di te stesso, e accetta la buona e la cattiva sorte come la volontà della tua Signora. Insegui i tuoi obiettivi e la Signora ti aiuterà. Senza una direzione in cui muoverti o un obiettivo cadrai presto nelle mani di Beshaba, perché chi ha perso la direzione è nelle mani della sfortuna, che non ha alcuna pietà.

Clero e templi: I chierici di Tymora preferiscono la gioia e la spontaneità, con la consapevolezza che coloro che si beano delle più grandi fortune sono anche coloro che hanno rischiato di più. Costruiscono i loro templi in modo che siano stazioni di rifornimento per le bande di avventurieri, offrendo loro tra le altre cose acqua benedetta e pozioni di cura. Alcuni fanno anche di più: offrono aiuto totale e segreto ai più arditi avventurieri in modo da "provare" il valore della dottrina di Tymora. I chierici salutano i successi miracolosi di questi eroi al loro ritorno da pericolosi dungeon e tombe infestate, dichiarandoli sopravvissuti e degni della ricompensa di Signora Fortuna. Quando questi gruppi vengono mangiati da muri di tentacoli viventi o entrano in una *sfera dell'annientamento* posta nelle bocche di demoni giganti scolpiti a rilievo, i chierici di Tymora rimangono silenziosi.

Ogni tempio di Tymora è un'organizzazione indipendente con una sua gerarchia e una sua dottrina interpretativa, che in genere segue i capricci dell'alto sacerdote o sacerdotessa di turno, corredata da una collezione basilare di credenze e costumi. Questa lunga tradizione è stata di recente sfidata da Daramos Lauthyr, alto sacerdote della Casa della Signora di Arabel, il quale vorrebbe unire tutto il clero sotto l'egida di un unico pontefice: lui stesso.

Tymora

Illustrazione di Arnie Swekel

Tymora

Ladra 20/Stregona 20
Esterno Medio (Buono, Caotico)
Grado divino: 14
Dadi Vita: 20d8+200 (esterno) più 20d6+200 (Ldr) più 20d4+200 (Str) (960 pf)
Iniziativa: +15, sempre per prima (+11 Des, +4 Iniziativa Migliorata, Iniziativa Suprema)
Velocità: 18 m
CA: 77 (+11 Des, +14 divina, +27 naturale, +15 deviazione)
Attacchi: *Spada lunga lama della fortuna*+5 +66/+61/+56/+51 mischia; o *moneta lanciata distanza velocità*+5 +70/+70/+65/+60/+55 a distanza; o incantesimo +61 di contatto in mischia o +65 di contatto a distanza
Danni: *Spada lunga lama della fortuna*+5 1d8+15/17-20; o *moneta lanciata distanza velocità*+5 13; o per incantesimo
Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Poteri di dominio, capacità divine primarie, attacco furtivo +13d6, capacità magiche
Qualità speciali: Colpo incapacitante, tiro difensivo, aura divina (420 m, CD 39), immunità divine, riduzione del danno 49/+4, eludere, famiglio (donnole), resistenza al fuoco 34, reame divino (16 km Piano Esterno, 420 m Piano Materiale), eludere migliorato, *spostamento planare* a volontà, comunicazione remota 22,4 km, mente sfuggente, RI 46, *teletrasporto senza errore* a volontà, trappole, schivare prodigioso (bonus Des alla CA, non può essere attaccata ai fianchi, +4 contro trappole), capire, parlare e leggere tutti i linguaggi e parlare direttamente a tutti gli esseri entro 22,4 km
Tiri salvezza: Temp +61, Rifl +62, Vol +60
Caratteristiche: For 24, Des 33, Cos 31, Int 28, Sag 28, Car 40
Abilità*: Acrobazia +48, Alchimia +30, Artista della Fuga +68, Ascoltare +46, Camuffare +72, Cercare +37, Comunicazione Segreta +70, Concentrazione +87, Conoscenze (arcane) +53, Diplomazia +73, Disattivare Congegni +66, Equilibrio +70, Guarire +46, Intimidire +33, Leggere Labbra +46, Muoversi Silenziosamente +68, Nascondersi +65, Osservare +33, Percepire Inganni +41, Raccogliere Informazioni +72, Raggirare +72, Saltare +23, Sapienza Magica +53, Scalare +64, Scassinare Serrature +45, Scrutare +53, Svuotare Tasche +50, Utilizzare Corde +34, Utilizzare Oggetti Magici +52, Valutare +61 *Ottiene sempre un 20 alle prove
Talenti: Attacco Rapido, Combattere alla Cieca, Competenza nelle Armi Esotiche (moneta lanciata), Creare Bacchette, Creare Oggetti Meravigliosi, Critico Migliorato (spada lunga), Disarmare Migliorato, Estrazione Rapida, Incantesimi in Combattimento, Incantesimi Immobili, Incantesimi Massimizzati, Incantesimi Prolungati, Incantesimi Silenziosi, Incantesimo Inarrestabile, Incantesimo Persistente, Iniziativa Migliorata, Maestria, Mobilità, Riflessi da Combattimento, Schivare

Immunità divine: Danno alle caratteristiche, risucchio delle caratteristiche, acido, freddo, effetti mortali, malattia, disintegrazione, elettricità, risucchio di energia, effetti di influenza mentale, paralisi, veleno, *sonno*, stordimento, trasmutazione, *imprigionamento*, *esilio*.

Capacità divine primarie: Alterare Forma, Alterare Realtà (CD 49 per i tiri salvezza degli incantesimi duplicati, gli oggetti temporanei non magici durano 14 giorni, gli oggetti magici temporanei o le creature durano 14 ore), Alterare Taglia, Attacco Furtivo Divino, Avatar (fino a 10), Celerità Divina 14 minuti, Dominio Extra (Protezione), Dominio Extra (Viaggio), Incantatore Divino, Iniziativa Suprema, Ladro Divino, Movimento Libero, Potere della Fortuna (fino a 14 creature al giorno, bonus di fortuna +14 o penalità di fortuna -14), Schivare Divino (probabilità di mancare 64%), Scudo Divino (13 volte al giorno, annulla

140 danni), Scudo Divino ad Area (fino a quattordici quadrati con lato di 3 metri, oppure una sfera o semisfera con raggio fino a 4,2 metri), Trasformazione.

Poteri di dominio: lancia gli incantesimi del caos a livello dell'incantatore +1; lancia gli incantesimi del bene a livello dell'incantatore +1; 14 volte al giorno tira nuovamente un dado; 14 volte al giorno interdizione protettiva (il soggetto toccato guadagna un bonus di resistenza +14 al prossimo tiro salvezza, durata massima 1 ora); 14 round al giorno *libertà di movimento.*

Capacità magiche: Tymora utilizza queste capacità come un incantatore di 24° livello, eccetto per gli incantesimi del bene e del caos, che utilizza come un incantatore di 25° livello. Le CD per i tiri salvezza sono pari a 39 + il livello dell'incantesimo. *Aiuto, animare oggetti, aura sacra, barriera di lame, campo anti-magia, cerchio magico contro il male, cerchio magico contro la legge, dissolvi il male, dissolvi la legge, evoca mostri IX* (solo come incantesimo del bene o del caos), *frantumare, fuorviare, immunità agli incantesimi, libertà di movimento, localizza oggetto, mantello del caos, martello del caos, miracolo, parola del caos, parola sacra, porta dimensionale, porta in fase, proiezione astrale, protezione dagli elementi, protezione dalla legge, protezione dal male, punizione sacra, repulsione, resistenza agli incantesimi, riflettere incantesimo, ritirata rapida, santuario, scopri il percorso, scudo entropico, scudo su altri, sfera prismatica, spezzare incantamento, teletrasporto senza errore, volare, vuoto mentale.*

Incantesimi da stregone conosciuti (Livelli 0-15; 6/10/10/10/9/9/9/9/8/8/3/3/2/2/2/2; CD base = 27 + il livello dell'incantesimo): 0 - *aprire/chiudere, individuazione del magico, lampo, lettura del magico, luci danzanti, mano magica, prestidigitazione, resistenza, suono fantasma*; 1° - *animare corde, armatura magica, charme, identificare, servitore inosservato*; 2° - *forza straordinaria, grazia felina, invisibilità, scurovisione, trucco della corda*; 3° - *dissolvi magie, lentezza, sfera di invisibilità, velocità*; 4° - *globo minore di invulnerabilità, localizza creatura, nebbia solida, porta dimensionale*; 5° - *nube mortale, occhi indagatori, passapareti, regressione mentale*; 6° - *contingenza, dissolvere superiore, visione del vero*; 7° - *gabbia di forza, invisibilità di massa, riflettere incantesimo*; 8° - *corpo di ferro, muro prismatico, protezione dagli incantesimi*; 9° - *desiderio, fermare il tempo, libertà.*

Proprietà: Tymora impugna *Lacrima d'Argento*, una *spada lunga lama della fortuna+5.*

Livello dell'incantatore: 25°; *Peso:* 1,8 kg.

Tymora impugna pure diverse monete da lanciare. Queste funzionano come *shuriken+5* con le capacità speciali distanza e velocità.

Livello dell'incantatore: 25°; *Peso:* 0,05 kg.

Altri poteri divini

In quanto divinità intermedia, Tymora ottiene automaticamente un risultato di 20 su qualsiasi prova. Tymora considera un 1 su un tiro per colpire o tiro salvezza normalmente e non come un fallimento automatico. È immortale.

Sensi: Tymora può vedere, sentire, toccare e odorare a una distanza di 22,4 chilometri. Come azione standard, può percepire qualsiasi cosa in un raggio di 22,4 chilometri dalla presenza di suoi seguaci, luoghi sacri, oggetti o uno qualsiasi dei luoghi in cui il suo nome o uno dei suoi titoli sia stato pronunciato nell'ultima ora. Può estendere i suoi sensi in massimo dieci luoghi alla volta. Può bloccare i poteri sensoriali delle divinità del suo grado o inferiori in massimo due luoghi remoti alla volta per 14 ore.

Sensi dell'area di influenza: Tymora percepisce qualsiasi colpo di buona fortuna nell'istante in cui accade e ne conserva la sensazione per quattordici decadi dopo che l'evento si è verificato. Tali colpi di fortuna possono variare da un bambino halfling che scopre una borsa colma di monete d'oro mentre scava sulla spiaggia fino ad un avventuriero che evita di un soffio la traiettoria di una lama a pendolo.

Azioni automatiche: Tymora può utilizzare Conoscenze (arcane) come azione gratuita se la CD dell'azione è 25 o minore. Può compiere fino a dieci di queste azioni gratuite ogni round.

Creare oggetti magici: Tymora può creare qualsiasi tipo di oggetto magico che conferisca un bonus di fortuna ai tiri salvezza, fintantoché il prezzo di mercato dell'oggetto non eccede le 200.000 mo.

Avatar

Prima del Periodo dei Disordini, Tymora sceglieva costantemente per i suoi avatar l'aspetto di una ragazza dai comportamenti mascolini con i capelli castani chiari e dai lineamenti fini. Dopo il periodo che passò presso la Casa della Signora in Arabel, tuttavia, decise di mutarne la forma per attirare un numero maggiore di potenziali adoratori. Oggi un suo tipico avatar appare come una giovane donna umana regale e signorile, con indosso abiti costosi.

Avatar di Tymora: Come Tymora tranne per grado divino 7; CA 63 (contatto 43, colto alla sprovvista 63); Att +59/+54/+49/+45 mischia (1d8+15/17-20, *spada lunga lama della fortuna+5*), o +63/+63+/58/+53/+48 a distanza (13, *moneta lanciata distanza velocità+5*), o incantesimo +54 contatto in mischia o +58 contatto a distanza; QS Aura divina (210 m, CD 32), riduzione del danno 42/+4, resistenza al fuoco 27, RI 39; TS Temp +54, Rifl +55, Vol +53; tutti i modificatori di abilità ridotti di 7.

Capacità divine primarie: Alterare Forma, Alterare Realtà (CD 42 per i tiri salvezza degli incantesimi duplicati, gli oggetti temporanei non magici durano 7 giorni, gli oggetti magici temporanei o le creature durano 7 ore), Alterare Taglia, Attacco Furtivo Divino, Dominio Extra (Protezione), Dominio Extra (Viaggio), Incantatore Divino, Potere della Fortuna (fino a 7 creature al giorno, bonus di fortuna +7 o penalità di fortuna -7), Schivare Divino.

Capacità magiche: 17° livello dell'incantatore, o 18° per gli incantesimi del bene e del caos; tiro salvezza CD 32 + il livello dell'incantesimo.

Tyr

Il Mancino, Il Dio Ferito, Il Dio Giusto

Divinità Maggiore

Simbolo:	Una bilancia appoggiata su un martello da guerra
Piano di residenza:	Casa della Triade
Allineamento:	Legale buono
Area di influenza:	Giustizia
Seguaci:	Paladini, giudici, magistrati, avvocati, polizia, oppressi
Allineamento dei chierici:	LB, LN, NB
Domini:	Bene, Castigo, Conoscenza, Guerra, Legge
Arma preferita:	"Giustiziere" (spada lunga)

Prima di qualsiasi processo penale nelle terre civilizzate, i magistrati di buon cuore mormorano preghiere a Tyr il Mancino, chiedendo che egli funga da guida ai loro verdetti con temperanza e risolutezza. Tyr, una divinità in realtà intrusa e di inclinazione utopistica che giunse su Toril molto tempo fa da un altro cosmo, vede se stesso come una figura paterna che lotta per forgiare una società perfetta per le genti di Faerûn, che egli considera i suoi figli capricciosi. Il dolore di sapere che i suoi protetti mortali non possono nemmeno sperare di dare inizio e proteggere un'esistenza senza macchia, del tutto giusta e ordinata, tinge la filosofia di Tyr di un sottofondo di tristezza rassegnata.

L'iconografia religiosa dipinge Tyr come un guerriero anziano con una mano sola, spesso con una benda insanguinata che copre i suoi occhi feriti. Il cosiddetto Dio Ferito perse la sua mano destra in battaglia contro la feroce entità nota come Kezef, il Segugio del Caos. La cecità di Tyr risale al Periodo dei Disordini, quando fu lo stesso Ao ad accecarlo per non essersi accorto del furto delle Tavole del Fato e per aver permesso che nascesse la discordia tra gli dei di Toril. I fedeli hanno scelto di vedere nelle ferite di Tyr un'allegoria emblematica della cecità della giustizia e del prezzo che il giusto deve pagare sulla via della rettitudine e dell'inflessibile difesa della legge. Quei culti particolarmente radicali devoti a Tyr propugnano l'automutilazione tra i loro aderenti, una pratica condannata dalla maggior parte dei fedeli, i quali comunque, per onorare il Grande Signore Cieco, indossano bende sugli occhi e un guanto di colore diverso sulla mano destra.

I popolani vedono Tyr e i suoi chierici come severi dispensatori di giustizia, spesso ignorando le sfumature filosofiche paternalistiche della dottrina di Tyr per i suoi insegnamenti più evidenti sulla natura in bianco e nero della moralità. Tendono a considerare Tyr come una sorta di costante divina: sanno che Tyr si aspetta dai suoi seguaci giustizia, verdetti corretti e gentilezza verso gli innocenti, ed è per questo che si fidano ciecamente dei chierici di Tyr.

I chierici di Tyr pregano per ottenere i loro incantesimi all'alba. Oltre alle numerose festività minori, il sacerdozio di Tyr segue una rigida serie di sommi rituali mensili. Il primo giorno di ogni mese i chierici di Tyr celebrano la Giustizia Onnisciente, durante la quale grazie al canto di preghiere specifiche viene evocato un martello da guerra dal biancore accecante che risplende di calore e luce. Al tredicesimo giorno cade la celebrazione della Mutilazione, durante la quale la congregazione canta ad alta voce inni rimbombanti, mentre l'illusione di una mano con indosso un guanto d'arme circondata da un nembo di sangue bruciante appare sopra di essa. Un rituale simile, chiamato l'Accecamento, che si tiene il ventiduesimo giorno di ogni mese, riguarda l'immagine di occhi brucianti bagnati da lacrime. I chierici di Tyr spesso diventano multiclasse come paladini.

Storia/relazioni: Tyr giunse su Toril nel -247 CV, in un evento ora noto come la Processione della Giustizia. Fuoriuscendo da un portale nei pressi dell'attuale Alaghôn nel Turmish, guidò una forza di 200 arconti per tutto il Golfo di Vilhon nel tentativo di riappacificare ciò che restava dell'antica Jhaamdath, che era piombata nell'anarchia e nel brigantaggio a seguito della dissoluzione dell'impero per mano dei suoi nemici elfi. Nella battaglia susseguente, l'ospite di Tyr uccise Valigan Terzogenito, una divinità minore dell'anarchia la cui ascesa nel -269 CV coincise direttamente con la salita al trono dell'Esarca Thelasand IV, uomo assetato di sangue, che spinse l'imperatore a maggiori conflitti con gli elfi.

Le azioni e i sacrifici di Tyr durante la Processione (che terminò nel -238) attirarono l'attenzione di Ilmater, rimasto nell'ombra fino a quel momento, il quale si unì a Tyr nel -243 CV. Negli anni successivi, dopo molto tempo che la Processione era terminata, con la maggior parte dei servitori di Tyr banditi o uccisi e con la divinità stessa che aveva cominciato a interessarsi a Toril nella sua interezza dopo aver condotto una campagna piuttosto localizzata, Torm divenne il capo di guerra del Dio Giusto. Insieme a Ilmater, queste tre divinità divennero note come la Triade, nome che insieme portano ancora oggi.

Dopo più di 1.600 anni dalla sua venuta, Tyr ha allargato il suo dominio a tutto il Faerûn: pochi non conoscono il suo nome o gli ideali pieni di entusiasmo che rappresenta. La sua è una voce di civilizzazione, che sollecita la creazione di codici morali e legali, e l'amministrazione della giustizia di creature senzienti in ogni terra. Sotto questo aspetto è sia di animo progressista che conservatore, poiché rappresenta una forza di sviluppo culturale in terre corrotte o prive di sistemi legali ma, nel caso di nazioni con uno sviluppato codice legislativo, agisce come difensore severo dello status quo.

In un arco di tempo relativamente breve di presenza su Toril, Tyr si è già aggiudicato una serie di nemici. Si oppone fieramente alle divinità che si dedicano alla tirannia, al male e al caos e in particolare odia Bane, Cyric, Mask, Talona e Talos.

Dogma: Rivela la verità, punisci i colpevoli, raddrizza i torti e sii sempre leale e giusto nelle tue azioni. Rispetta la legge ovunque tu vada e punisci chi compie azioni malvagie infrangendo la legge. Tieni un registro delle tue decisioni, dei tuoi atti e delle tue scelte, perché attraverso di esso i tuoi errori potranno essere corretti, la tua comprensione delle leggi delle varie terre andrà aumentando e la tua abilità di identificare chi viola la legge ne trarrà giovamento. Sii vigile nell'osservare e nell'anticipare il prossimo, in modo che tu possa individuare chi progetta ingiustizie ancor prima che possa minacciare la legge e l'ordine. Vendica personalmente chi non è in grado di farlo da solo.

Clero e templi: La fede di Tyr attira coloro che cercano di portare ordine dove c'è il caos, di punire i malvagi e di assicurare che la civilizzazione prosperi grazie ad un attento e giusto sistema giudiziario. La loro è una dottrina di giustizia attraverso l'utilizzo della forza in maniera benevola e di vigilanza armata: tutte filosofie che rendono questa fede adatta ai paladini e ai guerrieri legali. Molti aderenti non combattono i loro nemici sul campo, tuttavia, preferendo invece affrontare le loro battaglie nei tribunali come burocrati, giudici, balivi e mercanti. I chierici di Tyr tendono a vedere ogni questione in termini prettamente morali, scegliendo di vedere il mondo come ordinato da leggi giuste che dispensano il maggior beneficio possibile a chiunque. Tendono a essere intolleranti, a volte anche in maniera eccessiva, e raramente tollerano lo scherzo, la parodia o la messa in discussione della loro fede.

I chierici di Tyr portano la legge nelle terre in cui non c'è, spesso agendo come giudici, giurati o boia. In mancanza di un codice di leggi civili che faccia loro da guida, utilizzano in genere una dottrina standard che si può riassumere con l'espressione "occhio per occhio, dente per dente". Tuttavia, i chierici di Tyr preferiscono sbagliarsi concedendo la grazia, e tipicamente convertono sentenze che altrimenti sarebbero molto dure per i casi nei quali il trasgressore era del tutto ignaro di ciò che stava commettendo. Questi criminali vedono il loro nome iscritto nel *Libro della Legislazione* del chierico in questione, che viene condiviso con i templi più vicini in modo che il trasgressore non commetta più questo crimine cavandosela. I chierici più potenti fanno uso dell'incantesimo *sigillo di giustizia* per aggiungere coercizione magica alle loro severe lezioni ai criminali condannati.

Nelle terre civilizzate, i chierici di Tyr (inevitabilmente chiamati "tiranni" dalla moltitudine dei loro detrattori) tendono a diventare esperti legali, consiglieri, giudici o mercanti potenti, sapienti negli intricati cavilli legali e nel discutere i casi di fronte ai magistrati. In particolare quest'ultima occupazione viene vista come carità, dal momento che donano il loro "compenso a parole" (a volte fin troppo abbondante) alla chiesa.

Qualunque sia il luogo in cui si trovino, i chierici di Tyr non danno mai il loro avvallo a una legge che si può dimostrare ingiusta, ovvero non conforme ai principi e alle definizioni su cui si basano le altre leggi nel corpo dottrinale della chiesa. Questo a volte richiede che i chierici di Tyr avvallino leggi rigide che però, in ultima analisi, siano comunque giuste. In questi casi frequenti, i chierici di Tyr tentano di cambiare le leggi all'interno del sistema. Coloro che infrangono una legge, anche se del tipo citato prima, sia come forma di provocazione o di dissenso sociale, sono comunque considerati colpevoli, secondo il loro modo di vedere, e meritano di essere puniti per il massimo della pena secondo la legge infranta.

In alcuni casi, i chierici di Tyr sono agenti di vendetta per coloro che hanno subito dei torti e che non possono permettere di difendersi, oppure che siano impossibilitati a farlo. In questi casi, quando la legge è stata infranta a tal punto da diventare priva di significato, i chierici di Tyr agiscono apertamente sfidando il male o riducendone le forze, immolandosi se ciò dovesse essere necessario.

La chiesa di Tyr è ben organizzata e vanta notevoli contatti, al punto di avere un sistema esteso di templi fortificati per tutto il Faerûn. Ognuno possiede un suo codice di regole interne molto rigido, noto come gli Innumerevoli Editti, che sembra diventare sempre più pedante e oneroso ogni anno che passa.

Oggi, la Fedele Fortezza nel Tethyr (a sud di Zazesspur) possiede la posizione di maggior rilievo all'interno della chiesa, come testimonia il fatto che molti fedeli si rifugiarono laggiù durante la guerra civile che ha recentemente sconvolto queste terre, e pertanto continua a rimanere un baluardo di stabilità in questa regione. La massiccia Casa della Mano di Tyr nel Thesk rappresenta una branca più tradizionalista e meno vivace della chiesa, della quale fanno parte i Retti Cavalieri: chierici, guerrieri e paladini che hanno onorato il Dio Ferito in numerose battaglie contro i loro aggressivi nemici del vicino Thay. I singoli templi dedicati a Tyr offrono riparo, cavalcature fresche, cure, aiuto tramite incantesimi, armi, equipaggiamento e consiglio benedetto, così come la confessione dei peccati, che gioca un ruolo di assoluzione molto importante all'interno della fede.

Simbolo di Stephanie Pui-Mun Law

TYR

Paladino 20/Chierico 20
Esterno Medio (Buono, Legale)
Grado divino: 18
Dadi Vita: 20d8+140 (esterno) più 20d10+140 (Pal) più 20d8+140 (Chr) (940 pf)
Iniziativa: +11 (+7 Des, +4 Iniziativa Migliorata)
Velocità: 18 m
CA: 76 (+7 Des, +18 divina, +31 naturale, +10 deviazione)
Attacchi*: *Spada lunga vorpal+5* +76/+71/+66/+61 mischia; o incantesimo +70 di contatto in mischia o +65 di contatto a distanza *Ottiene sempre un 20 al tiro per colpire; lanciare il dado per verificare se si tratta di un colpo critico
Danni*: *Spada lunga vorpal+5* 1d8+23/17-20; o per incantesimo *Infligge sempre il danno massimo (spada lunga 31 danni)
Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Poteri di dominio, capacità divine primarie, punire il male (3 volte al giorno, +10 al tiro per colpire e +60 ai danni per un attacco con un'arma), capacità magiche, scacciare non morti 13 volte al giorno (38° livello effettivo del chierico)
Qualità speciali: Aura di coraggio (bonus morale di +8 ai tiri salvezza contro gli effetti di paura per tutti gli alleati entro 30 m), *individuazione del male*, aura divina (28,8 km, CD 38), grazia divina, salute divina, immunità divine, riduzione del danno 53/+4, resistenza al fuoco 38, reame divino (160 km Piano Esterno, 540 m Piano Materiale), *imposizione delle mani* (200 pf), *spostamento planare* a volontà, comunicazione remota 28,8 km, *rimuovi malattie* 6 volte per decade, lancio spontaneo di incantesimi divini, RI 50, *teletrasporto senza errore* a volontà, capire, parlare e leggere tutti i linguaggi e parlare direttamente a tutti gli esseri entro 28,8 km
Tiri salvezza*: Temp +57, Rifl +57, Vol +65 *Ottiene sempre un 20 ai tiri salvezza
Caratteristiche: For 34, Des 24, Cos 25, Int 35, Sag 40, Car 30
Abilità*: Addestrare Animali +71, Ascoltare +66, Cavalcare (cavallo) +72, Cercare +51, Concentrazione +88, Conoscenza delle Terre Selvagge +50, Conoscenze (arcane) +53, Conoscenze (dei piani) +53, Conoscenze (locali) +36, Conoscenze (nobiltà e regalità) +53, Conoscenze (religioni) +93, Conoscenze (storia) +53, Diplomazia +97, Guarire +96, Intimidire +57, Orientamento +44, Osservare +58, Percepire Inganni +91, Professione (giudice) +124, Raccogliere Informazioni +71, Saltare +40, Sapienza Magica +93, Scrutare +73, Utilizzare Corde +32 *Ottiene sempre un 20 alle prove
Talenti: Arma Focalizzata (spada lunga), Attacco Poderoso, Combattere alla Cieca, Creare Oggetti Meravigliosi, Critico Migliorato (spada lunga), Incalzare, Incalzare Potenziato, Incantesimi in Combattimento, Incantesimi Immobili, Incantesimi Potenziati, Incantesimi Prolungati, Incantesimi Rapidi, Incantesimi Silenziosi, Incantesimo Inarrestabile, Incantesimo Persistente, Incantesimo Raddoppiato, Iniziativa Migliorata, Riflessi da Combattimento, Schivare, Seguire Tracce, Spaccare l'Arma Potenziato

Illustrazione di Scott Fischer

Tyr

Immunità divine: Danno alle caratteristiche, risucchio delle caratteristiche, acido, freddo, effetti mortali, malattia, disintegrazione, elettricità, risucchio di energia, effetti di influenza mentale, paralisi, veleno, *sonno*, stordimento, trasmutazione, *imprigionamento, esilio.*

Capacità divine primarie: Abilità Focalizzata Divina (Professione [giudice]), Alterare Realtà (CD 48 per i tiri salvezza degli incantesimi duplicati, gli oggetti temporanei non magici durano 18 giorni, gli oggetti magici temporanei o le creature durano 18 ore), Arma Focalizzata Divina (spada lunga), Avatar (fino a 20), Colpi Irresistibili (spada lunga, Temp CD 35), Conoscere i Segreti (Vol CD 38), Creare Oggetti (fino a 405 kg di peso totale oppure fino a 4,86 m³ di volume), Creare Oggetti Superiori (fino a 810 kg di peso totale oppure fino a 9,72 m³ di volume), Dominio Extra (Castigo), Dominio Extra (Guerra), Esplosione Divina (13 volte al giorno, fino a 28,8 km, 28d12 danni), Imporre Cerca (fino a 18 creature al giorno), Incantatore Divino, Ispirazione Divina (coraggio, fino a 18 creature al giorno), Paladino Divino, Possedere Mortali (Vol CD 38, fino a 20 mortali alla volta), Potere della Verità (fino a 18 creature al giorno, Vol CD 38), Richiamare Creature (fino a 18 celestiali legali al servizio simultaneamente, ognuno con un massimo di 18 DV), Ricordo Divino (legge), Scudo Divino (10 volte al giorno, annulla 180 danni), Senso della Battaglia, Specializzazione Divina in un'Arma (spada lunga), Vista Nitida 5,4 m.

Poteri di dominio: Lancia gli incantesimi del bene a livello dell'incantatore +1; lancia gli incantesimi di divinazione a livello dell'incantatore +1; lancia gli incantesimi della legge a livello dell'incantatore +1.

Capacità magiche: Tyr utilizza queste capacità come un incantatore di 28° livello, eccetto per gli incantesimi del bene, di divinazione e della legge, che utilizza come un incantatore di 29° livello. Le CD per i tiri salvezza sono pari a 38 + il livello dell'incantesimo. *Aiuto, arma magica, arma spirituale, aura sacra, barriera di lame, blocca mostri, calmare emozioni, cerchio magico contro il caos, cerchio magico contro il male, chiaroudienza/chiaroveggenza, colpo infuocato, conoscenza delle leggende, contrastare elementi, dettame, dissolvi il caos, dissolvi il male, divinazione, evoca mostri IX* (solo come incantesimo del bene o della legge), *forza straordinaria, giusto potere, immunità agli incantesimi, individuazione dei pensieri, individuazione delle porte segrete, ira dell'ordine, mano stringente di Bigby, mano stritolatrice di Bigby, parola del potere accecare, parola del potere stordire, parola del potere uccidere, parola sacra, pelle di pietra, potere divino, previsione, protezione dal caos, protezione dal male, pugno serrato di Bigby, punizione sacra, rivela locazioni, scopri il percorso, scudo della legge, veste magica, visione del vero.*

Incantesimi da chierico al giorno (Livelli 0-15): 6/10/10/10/9/9/8/8/7/7/3/3/2/2/2/2; CD base = 27 + il livello dell'incantesimo.

Incantesimi da paladino al giorno (Livelli 0-15): 7/7/7/6/4/4/4/3/3/3/3/2/2/2/2/2; CD base = 27 + il livello dell'incantesimo.

Proprietà: Tyr impugna *Giustiziere*, una *spada lunga+5* con la capacità speciale vorpal.

Livello dell'incantatore: 25°; *Peso:* 1,8 kg.

Altri poteri divini

In quanto divinità maggiore, Tyr ottiene automaticamente il miglior risultato possibile su ogni tiro di dado che effettua (inclusi tiri per colpire, danni, prove e tiri salvezza). È immortale.

Sensi: Tyr può vedere, sentire, toccare e odorare a una distanza di 28,8 chilometri. Come azione standard, può percepire qualsiasi cosa in un raggio di 28,8 chilometri dalla presenza di suoi seguaci, luoghi sacri, oggetti o uno qualsiasi dei luoghi in cui il suo nome o uno dei suoi titoli sia stato pronunciato nell'ultima ora. Può estendere i suoi sensi in massimo venti luoghi alla volta. Può bloccare i poteri sensoriali delle divinità del suo grado o inferiori in massimo due luoghi remoti alla volta per 18 ore.

Sensi dell'area di influenza: Tyr percepisce qualsiasi ingiustizia diciotto decadi prima che accada e ne conserva la sensazione per diciotto decadi dopo che l'evento si è verificato.

Azioni automatiche: Tyr può utilizzare Conoscenze (arcane), Conoscenze (dei piani), Conoscenze (locali), Conoscenze (nobiltà e regalità), Conoscenze (religioni), Conoscenze (storia) o Professione (giudice) come azione gratuita se la CD dell'azione è 30 o minore. Può compiere fino a venti di queste azioni gratuite ogni round.

Creare oggetti magici: Tyr può creare qualsiasi tipo di arma o armatura magica o qualsiasi oggetto magico che conferisca la capacità di penetrare le illusioni o le bugie.

Avatar

Il tipico avatar di Tyr è un audace uomo barbuto, che indossa una cotta di maglia. È privo della mano destra e a volte indossa una fascia sugli occhi. Porta sempre con sé una spada o un martello da guerra, con un'aureola splendente intorno alla fronte, suggerendo a tutti che la creatura che si trova di fronte a loro è di status divino. I suoi occhi, sempre visibili anche quando sono coperti, sono splendenti non appena il dio appare, ma si scuriscono lentamente prima che se ne vada.

È ormai molto tempo che Tyr si è stancato di visitare il Piano Materiale. Quando appare ai suoi seguaci umani al giorno d'oggi, è per presiedere a un processo che sembra insignificante ma che potrebbe avere delle serie ripercussioni se la giustizia non dovesse prevalere (come ben sa il Dio Ferito).

Avatar di Tyr: Come Tyr tranne per grado divino 9; CA 58 (contatto 36, colto alla sprovvista 58); Att +67/+62/+57/+52 mischia (1d8+23/17-20, *spada lunga vorpal+5*), o incantesimo +61 contatto in mischia o +56 contatto a distanza; QS Aura divina (270 m, CD 29), riduzione del danno 44/+4, resistenza al fuoco 29, RI 41; TS Temp +48, Rifl +48, Vol +56; Professione (giudice) +87, tutti gli altri modificatori di abilità ridotti di 9.

Capacità divine primarie: Abilità Focalizzata Divina (Professione [giudice]), Alterare Realtà (CD 48 per i tiri salvezza degli incantesimi duplicati, gli oggetti temporanei non magici durano 18 giorni, gli oggetti magici temporanei o le creature durano 18 ore), Arma Focalizzata Divina (spada lunga), Colpi Irresistibili (spada lunga, Temp CD 26), Dominio Extra (Castigo), Dominio Extra (Guerra), Esplosione Divina (13 volte al giorno, fino a 14,4 km, 19d12 danni), Potere della Verità (fino a 9 creature al giorno, Vol CD 29), Ricordo Divino (legge), Scudo Divino (10 volte al giorno, annulla 90 danni), Senso della Battaglia, Specializzazione Divina in un'Arma (spada lunga), Vista Nitida 2,7 m.

Capacità magiche: 19° livello dell'incantatore, o 20° per gli incantesimi del bene, di divinazione e della legge; tiro salvezza CD 29 + il livello dell'incantesimo.

Incantesimi: Come Tyr, eccetto che le CD per i tiri salvezza degli incantesimi dell'avatar sono pari a 25 + il livello dell'incantesimo.

Umberlee

La Regina delle Sgualdrine, Regina delle Profondità

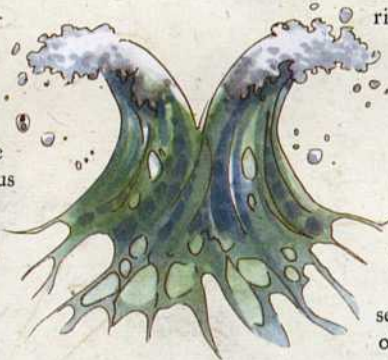
Divinità Intermedia

Simbolo:	Un'onda blu e verde che si increspa a destra e a sinistra
Piano di residenza:	Cuore della Furia
Allineamento:	Caotico malvagio
Area di influenza:	Oceani, correnti, onde, venti marini
Seguaci:	Marinai, squali mannari, creature marine senzienti, abitatori delle coste
Allineamento dei chierici:	CM, CN, NM
Domini:	Acqua, Caos, Distruzione, Mare, Oceano, Tempeste
Arma preferita:	"Morte degli Abissi" [tridente] o medusa [tridente]

Maliziosa, crudele e malvagia, Umberlee è il terrore dei marinai e degli abitanti delle coste di tutto il Faerûn. Si rimangia la parola data quando più le aggrada e ricava grande piacere nel vedere gli altri morire annegati o sbranati dai predatori marini. È una divinità vanesia e desiderosa di essere idolatrata, eccessivamente ingorda del potere che adora esercitare. Gli squali mannari sono una sua creazione, e la loro è una delle poche razze che la adora più per ammirazione che per timore. La Regina delle Sgualdrine viene sempre ritratta come un torso femminile dalla pelle verde-blu ricoperto da conchiglie e da un mantello costituito da meduse color malva, che fuoriesce dall'acqua con le mani munite d'artigli, con pinne sui gomiti, occhi color perla e capelli di alghe.

Come la chiesa di Talos, la chiesa di Umberlee è quasi universalmente disprezzata e viene propiziata solo per paura. Comunque sia, nonostante le promesse della relativamente debole chiesa di Valkur, quasi ogni marinaio fa un'offerta alla Regina delle Sgualdrine prima di avventurarsi nei suoi domini, e i chierici di Umberlee possono passeggiare indisturbati per le banchine portuali quasi ovunque. Sono quasi i benvenuti a bordo di molte navi, nella speranza che la loro presenza serva a placare la Regina delle Sgualdrine.

I chierici di Umberlee pregano per ottenere i loro incantesimi quando la marea è alta (alla mattina o alla sera), facendo offerte e bagnandosi la fronte, le mani e i piedi con acqua marina. L'Annegamento è un rituale privato, e solo i chierici della fede possono assistervi o prendervi parte. Durante l'Annegamento, il supplicante giace davanti ad un altare ed è circondato da candele accese in onore della divinità, ognuna posizionata da un chierico di Umberlee differente, il quale, durante l'operazione, mormora una preghiera. Il clero presente si allontana e rilascia un'onda di acqua marina per riempire la stanza e, una volta riempita, la ritira. Quei supplicanti che sopravvivono sono confermati al servizio di Umberlee e avvertiti che, se mai dovessero tradire la Regina delle Profondità, l'annegamento è il destino che li attende. Essendo stati risparmiati durante l'Annegamento, la Regina del Mare può prenderseli in qualunque momento desideri. (Quei chierici che, secondo la Regina del Mare, sono stati inadempienti vanno a dormire una notte per non risvegliarsi più la mattina, morti durante la notte di annegamento, con i polmoni gonfi di acqua marina). I due rituali pubblici della fede di Umberlee sono la Prima Marea e il Richiamo della Tempesta. Il primo è celebrato quando il ghiaccio si rompe in un porto e si festeggia con una parata che attraversa la città recando un animale in gabbia, il quale viene poi legato ad una roccia e quindi scagliato in mare. Se raggiunge la costa ancora vivo, viene considerato un animale sacro per tutto il resto della sua vita. Il Richiamo della Tempesta è invece una preghiera di massa per inviare una tempesta a devastare uno specifico porto o nave, o per scongiurare l'arrivo di una tempesta o per scacciarla dal luogo ove si trovano i fedeli. I partecipanti pregano intorno a pozze d'acqua sulle quali galleggiano candele poste su assi di legno; all'interno delle pozze gettano dei

Simbolo di Stephanie Pui-Mun Law

sacrifici. Una candela spenta è un segno sicuro dell'ira della Regina delle Sgualdrine. I chierici di Umberlee tendono a diventare multiclasse come druidi, guerrieri, ladri, discepoli divini o servitori delle onde (vedi Capitolo 4).

Storia/relazioni: Umberlee fa parte degli Dei della Furia. Serve Talos insieme ad Auril e Malar. Talos è estremamente interessato alla sua area di influenza. Tuttavia, dal momento che ad Umberlee manca la forza necessaria per combatterlo, ella ha tentato di distrarlo con attenzioni romantiche. Combatte contro Selûne e Valkur (che viene pregato dai marinai affinché li faccia tornare a casa sani e salvi), Chauntea (per il suo dominio sulla terra) e Sune (di cui invidia la bellezza).

Dogma: Il mare è un luogo selvaggio, e quelli che lo attraversano faranno bene a pagare il prezzo dell'ingresso nei domini di Umberlee. Delle offerte adeguate portano dei buoni venti a chi viaggia in mare, ma coloro che non pagano scopriranno con loro rammarico che il mare è freddo come il cuore di Umberlee. Diffondi la notizia del potere di Umberlee e lascia che nessun servigio sia compiuto in suo nome senza un giusto prezzo. Fa sì che la gente tema il vento e l'onda se un chierico di Umberlee non è lì a proteggerli. Uccidi chi afferma che il mare e le tempeste marine appartengono a Talos.

Clero e templi: Il clero di Umberlee ha il compito di diffondere il rispetto per la dea predicando le devastazioni che ha provocato nel passato e le tempeste che saranno un giorno nelle città e negli insediamenti costieri. Lungo la strada, cercano di diffondere il favore verso la dea, in modo da essere risparmiati se mai dovessero trovarsi in pericolo sui mari, e tentano di arricchirsi accettando offerte, viaggiando sulle navi vendendo la propria presenza come forma di salvezza o con il lancio di determinati incantesimi.

I templi di Umberlee si trovano sempre lungo litorali o addirittura sott'acqua. Molti si trovano all'interno di caverne marine, mentre le strutture indipendenti sono in genere costruite sopra relitti, rocce colpite dai flutti e conchiglie di enormi bestie marine. I templi dedicati a Umberlee sono soprattutto mezzi per marinai e mercanti per fare offerte di candele, fiori, dolci o monete che plachino l'ira della Regina delle Sgualdrine.

L'abito cerimoniale dei chierici di Umberlee consiste in una calzamaglia aderente blu o verde, indossata con un mantello voluminoso avente gli stessi colori e decorato da pelo bianco (che rappresenta un frangente schiumoso). Un colletto lungo, decorato in maniera simile, si trova sulla sommità del mantello. Un comune segno di rango è la mano scheletrica di una vittima annegata.

La chiesa di Umberlee è disorganizzata ed è condotta in maniera differente a seconda del luogo. La sola gerarchia organizzata è quella imposta da un chierico particolarmente favorito e potente, ma regimi di questo tipo vengono facilmente spazzati via dalla sempre volubile Regina delle Sgualdrine. I chierici della fede devono superare le loro dispute di rango o di abilità mediante duelli, sebbene di rado questi combattimenti siano letali. Invece, il perdente viene fatto salpare a bordo della prima nave che lascerà il porto, verso qualunque destinazione sia diretta.

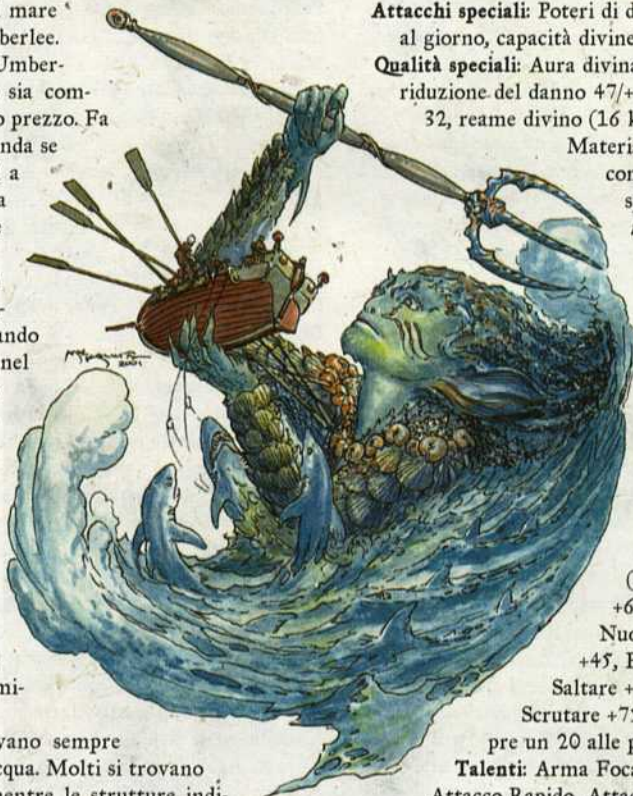
Illustrazione di Michael Kaluta

Umberlee

Umberlee

Maga 20/Chierica 10/Guerriera 10
Esterno Medio (Caotico, Malvagio)
Grado divino: 12
Dadi Vita: 20d8+180 (esterno) più 20d4+180 (Mag) più 10d8+90 (Chr) più 10d10+90 (Grr) (960 pf)
Iniziativa: +11 (+7 Des, +4 Iniziativa Migliorata)
Velocità: 18 m, nuotare 18 m
CA: 63 (+7 Des, +12 divina, +25 naturale, +9 deviazione)
Attacchi: *Tridente affilato gelido tonante+5* +73/+68/+63/+58 mischia; o incantesimo +67 di contatto in mischia o +59 di contatto a distanza
Danni: *Tridente affilato gelido tonante+5* 1d8+29/18-20 più 1d8 sonori; o per incantesimo
Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Poteri di dominio, intimorire non morti 12 volte al giorno, capacità divine primarie, capacità magiche
Qualità speciali: Aura divina (360 m, CD 31), immunità divine, riduzione del danno 47/+4, famiglio (piovre), resistenza al fuoco 32, reame divino (16 km Piano Esterno, 360 m Piano Materiale), *spostamento planare* a volontà, comunicazione remota 19,2 km, lancio spontaneo di incantesimi divini, RI 44, *teletrasporto senza errore* a volontà, capire, parlare e leggere tutti i linguaggi e parlare direttamente a tutti gli esseri entro 19,2 km
Tiri salvezza: Temp +53, Rifl +51, Vol +54
Caratteristiche: For 40, Des 24, Cos 29, Int 30, Sag 30, Car 29
Abilità*: Addestrare Animali +54, Alchimia +54, Artigianato (costruire barche) +85, Ascoltare +45, Cavalcare (squalo) +56, Concentrazione +74, Conoscenze (arcane) +65, Conoscenze (natura) +55, Conoscenze (religioni) +61, Diplomazia +66, Intimidire +64, Nuotare +90, Orientamento +55, Osservare +45, Percepire Inganni +37, Raggirare +55, Saltare +57, Sapienza Magica +75, Scalare +57, Scrutare +75, Utilizzare Corde +42 *Ottiene sempre un 20 alle prove
Talenti: Arma Focalizzata (tridente), Attacco Poderoso, Attacco Rapido, Attacco Turbinante, Colpo Senz'Armi Migliorato, Combattere alla Cieca, Creare Armi e Armature, Creare Bastoni, Creare Oggetti Meravigliosi, Creare Portale, Critico Migliorato (tridente), Deviare Frecce, Forgiare Anelli, Incalzare, Incalzare Potenziato, Incantesimi in Combattimento, Incantesimi Estesi, Incantesimi Massimizzati, Incantesimi Potenziati, Incantesimi Prolungati, Incantesimi Rapidi, Incantesimo Inarrestabile, Iniziativa Migliorata, Maestria, Mescere Pozioni, Mobilità, Riflessi da Combattimento, Schivare, Scrivere Pergamene, Spaccare l'Arma Potenziato, Specializzazione in un'Arma (tridente)

Immunità divine: Danno alle caratteristiche, risucchio delle caratteristiche, acido, freddo, effetti mortali, malattia, disintegrazione, elettricità, risucchio di energia, effetti di influenza mentale, paralisi, veleno, *sonno*, stordimento, trasmutazione, *imprigionamento, esilio.*

Capacità divine primarie: Alterare Taglia, Avatar (fino a 10), Colpi Irresistibili (tridente, Temp CD 22), Colpo Distruttivo (Temp CD 32 + danno inflitto, oppure distruggere materia non vivente fino a 324 m³), Dominio Extra (Caos), Dominio Extra (Male), Dominio Extra (Tempeste), Esplosione Divina (12 volte al giorno, fino a 19,2 km, 21d12 danni), Esplosione di Energia (freddo, 12d8 danni da freddo, raggio di 36 m, CD 31), Ferire Nemico, Onda del Caos (raggio di 36 m, Vol CD 31), Padronanza Divina dell'Acqua (percezione 36 m), Richiamare Creature (fino a 12 squali al servizio simultaneamente, ognuno con un massimo di 12 DV), Tempesta Divina

(36 m, Temp CD 31), Tempesta di Energia (freddo, 12 danni da freddo e 12 danni sacri per round).

Poteri di dominio: Lancia gli incantesimi del caos a livello dell'incantatore +1; 12 volte al giorno punizione (+4 al tiro per colpire e +10 ai danni con un'arma); lancia gli incantesimi del male a livello dell'incantatore +1; 12 volte al giorno scacciare o distruggere le creature del fuoco, oppure intimorire o comandare le creature dell'acqua.

Capacità magiche: Umberlee utilizza queste capacità come un incantatore di 22° livello, eccetto per gli incantesimi del caos e del male, che utilizza come un incantatore di 23° livello. Le CD per i tiri salvezza sono pari a 31 + il livello dell'incantesimo. *Animare oggetti, aura sacrilega, blasfemia, cerchio di devastazione, cerchio magico contro il bene, cerchio magico contro la legge, cono di freddo, contagio, contrastare elementi, controllare acqua, controllare tempo atmosferico, creare non morti, disintegrazione, dissacrare, dissolvi il bene, dissolvi la legge, evoca mostri VI* (solo come incantesimo dell'aria), *evoca mostri IX* (solo come incantesimo del caos o del male), *ferire, folata di vento, foschia occultante, frantumare, implosione, infliggi ferite critiche, infliggi ferite leggere, influenza sacrilega, invocare il fulmine, libertà di movimento, maelstrom, mantello del caos, martello del caos, muro di ghiaccio, nebbia acida, nube di nebbia, orrido avvizzimento, parola del caos, protezione dal bene, protezione dalla legge, respirare sott'acqua, sciame elementale* (solo come incantesimo dell'acqua), *scudo entropico, sfera congelante di Otiluke, soffio d'acqua, suono dirompente, tempesta di ghiaccio, tempesta di nevischio, tempesta di vendetta, terremoto, turbine.*

Incantesimi da chierico al giorno: 6/8/8/6/6/5; CD base = 20 + il livello dell'incantesimo.

Incantesimi da mago al giorno: 4/7/7/6/6/6/6/5/5/5; CD base = 20 + il livello dell'incantesimo.

Proprietà: Umberlee impugna *Morte degli Abissi*, un *tridente+5* con le capacità speciali affilato, gelido e tonante.

Livello dell'incantatore: 25°; *Peso:* 2,25 kg.

Altri poteri divini

In quanto divinità intermedia, Umberlee ottiene automaticamente un risultato di 20 su qualsiasi prova. Umberlee considera un 1 su un tiro per colpire o tiro salvezza normalmente e non come un fallimento automatico. È immortale.

Sensi: Umberlee può vedere, sentire, toccare e odorare a una distanza di 19,2 chilometri. Come azione standard, può percepire qualsiasi cosa in un raggio di 19,2 chilometri dalla presenza di suoi seguaci, luoghi sacri, oggetti o uno qualsiasi dei luoghi in cui il suo nome o uno dei suoi titoli sia stato pronunciato nell'ultima ora. Può estendere i suoi sensi in massimo dieci luoghi alla volta. Può bloccare i poteri sensoriali delle divinità del suo grado o inferiori in massimo due luoghi remoti alla volta per 12 ore.

Sensi dell'area di influenza: Umberlee percepisce qualsiasi corrente potente, onda o vento marino nell'istante in cui si forma e ne conserva la sensazione per dodici decadi dopo che l'evento si è verificato. È allo stesso modo cosciente di tutti gli eventi che avvengono sulla superficie di ogni massa d'acqua di superficie superiore a 30,72 km².

Azioni automatiche: Umberlee può utilizzare Artigianato (costruire barche), Conoscenze (natura) od Orientamento come azione gratuita se la CD dell'azione è 25 o minore. Può compiere fino a dieci di queste azioni gratuite ogni round.

Creare oggetti magici: Umberlee può creare qualsiasi tipo di oggetto magico composto di materiali ricavati dal mare, intesi per l'utilizzo a bordo di imbarcazioni o che permettano agli abitanti della superficie di immergersi al di sotto delle onde, fintantoché il prezzo di mercato dell'oggetto non eccede le 200.000 mo.

Avatar

Gli avatar di Umberlee appaiono molto di rado. Quando decide di inviarne uno, si tratta di una donna dalla pelle blu-verde con mani artigliate, pinne all'altezza dei gomiti, occhi color perla e capelli costituiti da alghe. In questa forma, fuoriuscendo dalle onde, mira a impressionare e di solito torreggiare sui marinai che si trovano sul ponte di una nave già destinata alla distruzione. Indossa gioielli fatti di conchiglie e un mantello composto da milioni di meduse color malva. La sua voce sibila e rimbomba come i flutti dell'oceano, e ride crudelmente mentre scaglia tanta acqua da distruggere tutti coloro che la stanno guardando.

Avatar di Umberlee: Come Umberlee tranne per grado divino 6; CA 51 (contatto 32, colto alla sprovvista 44); Att +67/+62/+57/+52 mischia (1d8+29/18-20 più 1d8 sonori, *tridente affilato gelido tonante+5*), o incantesimo +61 contatto in mischia o +53 contatto a distanza; QS Aura divina (180 m, CD 25), riduzione del danno 41/+4, resistenza al fuoco 26, RI 38; TS Temp +47, Rifl +45, Vol +48; tutti i modificatori di abilità ridotti di 6.

Capacità divine primarie: Alterare Taglia, Dominio Extra (Caos), Dominio Extra (Male), Dominio Extra (Tempeste), Esplosione Divina (12 volte al giorno, fino a 9,6 km, 15d12 danni), Esplosione di Energia (freddo, 6d8 danni da freddo, raggio di 18 m, CD 26), Padronanza Divina dell'Acqua (percezione 18 m), Richiamare Creature (fino a 6 squali al servizio simultaneamente, ognuno con un massimo di 6 DV).

Capacità magiche: 16° livello dell'incantatore, o 17° per gli incantesimi del caos e del male; tiro salvezza CD 25 + il livello dell'incantesimo.

Uthgar

Padre degli Uthgardt, Padre delle Battaglie

Divinità Minore

Simbolo:	Quello del totem spirituale particolare
Piano di residenza:	Riposo del Guerriero
Allineamento:	Caotico neutrale
Area di influenza:	Tribù barbare di Uthgar, forza fisica
Seguaci:	Le tribù di Uthgar, barbari
Allineamento dei chierici:	A seconda del totem della bestia prescelta (vedi sotto)
Domini:	Animale, Caos, Castigo, Forza, Guerra
Arma preferita:	Il totem spirituale di una bestia (ascia da battaglia)

Padre dei barbari Uthgardt della Frontiera Selvaggia, Uthgar è un guerriero orgoglioso, fiero e indipendente. Secondo alcune leggende, egli è figlio di Beorunna (eroica guerriera Netherese i cui seguaci costituirono le tribù barbare del Nord), mentre secondo altri è figlio del potente Tempus. Il Padre delle Battaglie ha pochi amici ed è rimasto più o meno distante dagli avvenimenti della politica divina. La risata piena e calorosa di Uthgar riecheggia quando egli sente una buona battuta. Ama il piacere della carne, anche nel suo status divino, e adora cacciare, mangiare, bere e passare del buon tempo nella sua sala da banchetto con gli spiriti guerrieri che ha evocato per servirlo. Sebbene sia uno stratega consumato e metodico, le sue strategie in guerra non sono sempre le più felici. In genere, alla fine, vince sempre, in particolare quando è in gioco la vita dei barbari Uthgardt (la sua gente). Uthgar possiede molte facce, nelle varie fogge dei totem bestiali, ma nella sua sala si presenta sempre come un guerriero alto, corpulento, con barba e con capelli biondi, dagli occhi blu penetranti, con indosso un'armatura da battaglia, brache di cuoio e stivali di pelo.

Poco conosciuta oltre i confini del freddo reame del Nord, la chiesa di Uthgar consiste in pochi ranghi riuniti di coloro che venerano i vari sciamani dei culti bestiali. Sebbene considerata selvaggia e spaventosa dagli altri abitanti della Frontiera Selvaggia, in realtà la vera inclinazione della chiesa di Uthgar varia grandemente da tribù a tribù. Negli ultimi anni, la gente di Uthgar si è sforzata di ripulire dalla propria reputazione le macchie causate dalle crudeli azioni dell'ormai estinta tribù dell'Orso Blu (il cui totem venne sconfitto e assorbito da Malar, Signore delle Bestie), e questo avvenimento ha portato ad una maggiore accettazione di Uthgar al di fuori delle tribù barbare. Il fervore religioso all'interno delle tribù si è accresciuto, poiché parecchi infanti in ogni tribù sono nati con una voglia a forma di totem bestiale, il che è stato considerato come un

segno di grande favore. Grazie a questi due fattori, Uthgar è salito al grado di divinità minore.

I chierici di Uthgar pregano all'alba o al tramonto. Sono quasi esclusivamente maschi e ognuno venera lo spirito totemico bestiale della sua tribù. L'equinozio di primavera ed entrambi i solstizi sono considerati giorni sacri, e tutte le tribù si ritrovano presso il tumulo ancestrale (o al Pozzo di Beorunna, il più sacro dei tumuli ancestrali) il giorno dell'equinozio di autunno per eseguire cerimonie, siglare accordi ed entrare in comunione con gli spiriti ancestrali. Durante Runeunite, i giovani fedeli di Uthgar che desiderano provare di essere passati all'età adulta (e combattenti di tutte le età) partecipano al rituale noto come Caccia delle Rune, nel quale cercano di sconfiggere i tipici nemici della tribù, in genere gli orchi. Quando i giovani completano una di queste cacce con successo, i chierici di Uthgar eseguono una cerimonia, nota come Telhut, per iniziarli alla virilità. I chierici Uthgardt di Chauntea iniziano invece le ragazze Uthgardt alla femminilità esattamente in questo periodo.

Invece di seguire la regola del "passo", i chierici di Uthgar (e quelli che lo scelgono come divinità patrona) devono obbedire ad una serie di regole dettate dai totem bestiali che fanno da mediatori tra loro e la divinità. Qualunque allineamento si adatti alle specifiche di allineamento del totem prescelto è adeguato ad un chierico di Uthgar di quel totem. I nomi e le specifiche di allineamento dei totem sono: Leone Nero (CB), Corvo Nero (CM), Orso Blu (CM), Alce (CN), Lupo Grigio (CN), Grande Verme (CB), Grifone (N), Tigre Rossa (CN), Pony del Cielo (CN), Albero Fantasma (NB), Bestia del Tuono (CN). I chierici di Uthgar diventano spesso multiclasse come barbari, druidi o ranger.

Storia/relazioni: Un tempo Uthgar era un abitante mortale Nordico proveniente da Ruathym, con il nome di Uther Gardolffson, fratello di Morgred (il Morgur del "Tumulo di Morgur"), che acquistò fama invadendo il mitico reame di Illusk prima di muoversi all'interno del nord. Laggiù, i suoi seguaci si unirono con rifugiati Netheresi che si erano convertiti ad uno stile di vita più primitivo per formare una dinastia di barbari, gli Uthgardt. Mentre giaceva a terra morente per le ferite riportate in battaglia con Gurt, Signore dei Giganti dei Ghiacci, Uthgar venne elevato allo status di semidio da Tempus, che ammirava il suo spirito combattivo. L'unico alleato di Uthgar è infatti il Signore della Battaglia. Il Padre degli Uthgardt non ama Helm, Ilmater, Torm e Tyr, poiché si sono accaparrati la fedeltà di tutti i chierici della tribù del Leone Nero tranne uno. Ritiene Malar responsabile della distruzione della tribù dell'Orso Blu (un frammento della quale sopravvive nella nuova tribù dell'Albero Fantasma), e odia Auril per aver allontanato la tribù dell'Alce dalla sua fede. Oltre all'inimicizia dovuta alla violazione della fede dei suoi adoratori, Uthgar rimane distante, lontano dalle lotte e dalla politica divina.

Dogma: I dogmi della religione di Uthgar variano leggermente da tribù a tribù a seconda di come ogni culto bestiale enfatizza diverse "virtù" barbare. In generale, gli sciamani imparano quanto segue quando vengono iniziati alla fede di Uthgar: la forza è tutto, la civilizzazione è debolezza. Gli uomini dovrebbero combattere, cacciare e predare sui più deboli per fornire cibo alle proprie famiglie e alle proprie mogli. La famiglia è sacra, e i suoi legami non vanno messi da parte alla leggera. La magia arcana è una pratica effeminata, auto indulgente e porta solo alla debolezza. Affidarsi alla magia arcana è una via falsa e malvagia che porta alla morte e alla rovina. Venera Uthgar, i tuoi antenati e il totem bestiale della tua tribù. Questa bestia contiene saggezza e potere che puoi fare tuo. Fai sì che gli altri della tribù temano e rispettino il tuo potere e la tua conoscenza in modo che siano disposti ad ascoltare le sagge parole dei tuoi antenati che parlano attraverso di te.

Clero e templi: La chiesa di Uthgar è divisa in undici spiriti di totem bestiali, i quali servono Uthgar come intermediari per le tribù Uthgardt della Frontiera Selvaggia. Uthgar non viene venerato direttamente, ma ogni tribù venera uno di questi spiriti servitori come una divina personificazione dello spirito della loro tribù: il simbolo delle loro vitalità, saggezza, capacità mistica e natura morale. Gli sciamani Uthgardt si occupano dei bisogni delle rispettive tribù, insegnando la storia tribale e i costumi, così come sono raccontati da storie eroiche e canti di lignaggio in una tradizione orale che dura da centinaia di anni. Si occupano di curare le loro tribù, iniziare i giovani alla virilità dopo aver completato le prove tribali (in genere missioni contro un nemico rituale della tribù) e offrono consigli al capo della tribù e agli anziani. Quando la tribù deve fronteggiare una situazione senza precedenti o una difficoltà, gli sciamani si consultano con gli spiriti ancestrali e con lo spirito totemico del grande animale per avere una guida. Tutti gli sciamani Uthgardt credono che la forza personale possa dimostrare la purezza degli intenti, quindi le dispute sono spesso risolte mediante prove di forza o combattimenti al primo sangue, alla resa o fino all'ultimo sangue se la questione è sufficientemente seria. A Runeunite, gli scia-

Totem di Uthgar

Totem di Sam Wood

mani si occupano dei riti tribali di passaggio.

Uthgar non ha templi veri e propri, e i suoi chierici possono eseguire le cerimonie necessarie in qualunque luogo, sebbene i tumuli delle tribù siano i loro luoghi più sacri (ogni tribù e la sua bestia totemica sono legati ad un particolare tumulo tribale). Questi grandi tumuli di terra, spesso dalla forma delle bestie totemiche delle tribù che in essi vi si raccolgono, sono luoghi di sepoltura sacri dove solo i più grandi sciamani e capi vengono sepolti. La maggior parte delle tribù crede che i loro fondatori tribali siano seppelliti nei loro tumuli ancestrali. Sebbene vi siano parecchi tumuli e santuari minori onorati da clan più piccoli all'interno delle tribù, è ai tumuli maggiori, votati ai più antichi e sacri antenati, che le tribù Uthgardt tornano ad ogni autunno per passare l'inverno, presso la protezione dei loro padri. I tumuli ancestrali sono più o meno simili. Due anelli di tumuli chiamati "cairn" circondano un più grande tumulo centrale dotato di altare. I tumuli ancestrali delle tribù più grandi possono anche essere circondati da tumuli più piccoli e privi di decorazioni. In genere tutti i tumuli sono costituiti da terra coperta di erba. Gli Uthgardt, a ragione, credono che gli spiriti degli antenati morti li proteggano dal pericolo dalle loro tombe.

Per i rituali maggiori presso il tumulo ancestrale, o quando si celebra la scelta di un nuovo capo per la tribù, i chierici di Uthgar si vestono con paramenti sacri di grande qualità, costituiti da tuniche di cuoio e pelliccia, brache, perizoma e stivali decorati con intricati simboli mitici e cinture, e fasce ornamentali con perle e reliquie di importanza personale (in genere indicati nelle visioni come oggetti di potere dagli spiriti). Quando uno sciamano muore, le sue reliquie sono seppellite con lui nel suo tumulo ancestrale. Piuttosto che un simbolo sacro, gli sciamani Uthgardt portano con sé un fagotto sacro, un sacello di cuoio contenente componenti per incantesimi, oggetti sacri che devono essere protetti dalla vista altrui e piccole miniature del totem animale dello sciamano, il tutto secondo le indicazioni degli spiriti ancestrali.

Uthgar

Non esiste alcuna gerarchia tra i fedeli di Uthgar. Piuttosto, gli adoratori di ogni tribù (totem) onorano i loro capi religiosi, con il più anziano e carismatico che si guadagna il rispetto e l'influenza maggiore. Molti chierici delle bestie totemiche considerano la chiesa di Uthgar seriamente minacciata dall'arrivo di fedi in altre divinità, e un consenso si sta assestando presso i rimanenti chierici che le divinità straniere debbano essere rifiutate e i loro chierici scacciati.

Uthgar

Barbaro 20/Ranger 20
Esterno Medio (Caotico)
Grado divino: 6
Dadi Vita: 20d12+260 (Bbr) più 20d10+260 (Rgr) (960 pf)
Iniziativa: +11 (+7 Des, +4 Iniziativa Migliorata)
Velocità: 21 m
CA: 50 (+7 Des, +6 divina, +19 naturale, +8 deviazione)
Attacchi: *Ascia da battaglia affilata esplosione di ghiaccio tonante+5* +57/+52/+47/+42 mischia; o incantesimo +51 di contatto in mischia o +43 di contatto a distanza
Danni: *Ascia da battaglia affilata esplosione di ghiaccio tonante+5* 1d8+27 più 1d6 freddo/19-20/x3 più 2d10 da freddo più 2d8 sonori; o per incantesimo
Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Poteri di dominio, capacità divine primarie, capacità magiche
Qualità speciali: Aura divina (180 m, CD 24), immunità divine, riduzione del danno 47/+5 (4/-), guarigione rapida 26, movimento veloce, nemico prescelto (orchi +5, giganti +4, aberrazioni +3, bestie +2, bestie magiche +1), resistenza al fuoco 26, reame divino (1,6 km Piano Esterno, 180 m Piano Materiale), *spostamento planare* a volontà, comunicazione remota 9,6 km, RI 38, *teletrasporto senza errore* a volontà, schivare prodigioso (bonus Des alla CA, non può essere attaccato ai fianchi, +4 contro trappole), capire, parlare e leggere tutti i linguaggi e parlare direttamente a tutti gli esseri entro 9,6 km
Tiri salvezza: Temp +41, Rifl +29, Vol +29
Caratteristiche: For 40, Des 24, Cos 37, Int 24, Sag 24, Car 27
Abilità: Addestrare Animali +26, Artigianato (fabbricare armi) +26, Ascoltare +34, Cavalcare (cavallo) +42, Concentrazione +23, Conoscenza delle Terre Selvagge +56, Conoscenze (natura) +33, Conoscenze (religioni) +34, Empatia Animale +18, Guarire +27, Intimidire +28, Muoversi Silenziosamente +37, Nascondersi +27, Nuotare +56, Orientamento +29, Osservare +46, Saltare +31, Scalare +22, Utilizzare Corde +56
Talenti: Arma Focalizzata (ascia da battaglia), Attacco in Sella, Attacco Poderoso, Attacco Rapido, Combattere alla Cieca, Combattere in Sella, Correre, Critico Migliorato (ascia da battaglia), Incalzare, Incalzare Potenziato, Iniziativa Migliorata, Mobilità, Resistenza Fisica, Riflessi da Combattimento, Schivare, Seguire Tracce

Immunità divine: Danno alle caratteristiche, risucchio delle caratteristiche, acido, freddo, effetti mortali, malattia, disintegrazione, elettricità, risucchio di energia, effetti di influenza mentale, paralisi, veleno, *sonno*, stordimento, trasmutazione, *imprigionamento, esilio.*

Capacità divine primarie: Alterare Taglia, Benedizione Divina (Forza, fino a 6 creature al giorno), Dominio Extra (Caos), Dominio Extra (Forza), Forza Indomita, Guarigione Rapida Divina, Ira Divina (6 volte al giorno), Riduzione del Danno Incrementata.

Poteri di dominio: 6 volte al giorno utilizza *amicizia con gli animali*; lancia gli incantesimi del caos a livello dell'incantatore +1; 6 volte al giorno colpo di vendetta per il massimo danno; 6 volte al giorno impresa di forza (bonus di potenziamento +6 alla For per 1 round).

Capacità magiche: Uthgar utilizza queste capacità come un incantatore di 16° livello, eccetto per gli incantesimi del caos, che utilizza come un incantatore di 17° livello. Le CD per i tiri salvezza sono pari a 24 + il livello dell'incantesimo. *Animare oggetti, arma magica, arma spirituale, barriera di lame, blocca animali, calmare animali, campo antimagia, cerchio magico contro la legge, colpo infuocato, comunione con la natura, contrastare elementi, dissolvi la legge, dominare animali, evoca mostri IX* (solo come incantesimo del caos), *forme animali, forza straordinaria, frantumare, giusto potere, guscio anti-vita, immunità agli incantesimi, mano stringente di Bigby, mano stritolatrice di Bigby, mantello del caos, martello del caos, parola del caos, parola del potere accecare, parola del potere stordire, parola del potere uccidere, pelle di pietra, piaga strisciante, potere divino, protezione dagli elementi, protezione dalla legge, pugno serrato di Bigby, repulsione, resistenza agli incantesimi, respingere parassiti, santuario, scudo su altri, sfera prismatica, trasformazione, veste magica, vuoto mentale.*

Illustrazione di Lars Grant-West

Ira divina: Le modifiche seguenti sono attive fino a quando Uthgar è in ira: CA 45; pf 1.160; Att +62/+57/+52/+47 in mischia (1d8+35 più 1d6 freddo/19-20/x3 più 2d10 freddo più 2d8 sonori, *ascia da battaglia affilata esplosione di ghiaccio tonante+5*); QS Resistenza al fuoco 36; RI 48; TS Temp +46, Vol +34; For 50, Cos 47; Concentrazione +34, Nuotare +47, Saltare +39, Scalare +39. Uthgar può utilizzare la sua ira 6 volte al giorno, con durata massima 1 ora (o fino a quando non vi pone termine) e non è affaticato al termine di essa.

Incantesimi da ranger al giorno: 5/5/5/4; CD base = 17 + il livello dell'incantesimo.

Proprietà: Uthgar impugna un'*ascia da battaglia+5* con le capacità speciali affilata, esplosione di ghiaccio e tonante.

Livello dell'incantatore: 25°; *Peso:* 2,25 kg.

Altri poteri divini

In quanto divinità minore, Uthgar può prendere 10 su qualsiasi prova. Uthgar considera un 1 su un tiro per colpire o tiro salvezza normalmente e non come un fallimento automatico. È immortale.

Sensi: Uthgar può vedere, sentire, toccare e odorare a una distanza di 9,6 chilometri. Come azione standard, può percepire qualsiasi cosa in un raggio di 9,6 chilometri dalla presenza di suoi seguaci, luoghi sacri, oggetti o uno qualsiasi dei luoghi in cui il suo nome o uno dei suoi titoli sia stato pronunciato nell'ultima ora. Può estendere i suoi sensi in massimo cinque luoghi alla volta. Può bloccare i poteri sensoriali delle divinità del suo grado o inferiori in massimo due luoghi remoti alla volta per 6 ore.

Sensi dell'area di influenza: Uthgar percepisce qualsiasi minaccia o attacco diretto alle tribù dei barbari Uthgardt, fintantoché l'evento in questione influenzi almeno cinquecento persone. È allo stesso modo cosciente di qualsiasi atto di grande forza fisica se l'evento è di dimensioni paragonabili.

Azioni automatiche: Uthgar può utilizzare Conoscenza delle Terre Selvagge o Intimidire come azione gratuita se la CD dell'azione è 20 o minore. Uthgar non può compiere nulla come azione gratuita se si tratta di un'azione di movimento o parte di un'azione di movimento. Può compiere fino a cinque di queste azioni gratuite ogni round.

Creare oggetti magici: Uthgar può creare qualsiasi tipo di oggetto magico che includa un pezzo (cioè un corno, o un osso o la pelle) ricavato da un animale che sia uno dei suoi totem bestiali, o qualsiasi tipo di arma o armatura magica, fintantoché il prezzo di mercato dell'oggetto non eccede le 30.000 mo.

Pony del cielo (cavalcatura di Uthgar)

Uthgar viene spesso avvistato a cavallo del pony del cielo, un pegaso avanzato grigio chiaro.

Pony del cielo: Pegaso avanzato; GS 3; Bestia magica Grande; DV 8d10+24; pf 68; Iniz +2; Vel 18 m, volare 36 m (normale); CA 14 (contatto 11, colto alla sprovvista 12); Att +11 mischia (1d6+4, 2 zoccoli) e +6 mischia (1d3+2, morso); Faccia/Portata 1,5 m per 3 m/1,5 m; AS Capacità magiche; QS Scurovisione 18 m, visione crepuscolare, olfatto acuto; TS Temp +9, Rifl +8, Vol +5; For 18, Des 15, Cos 16, Int 10, Sag 13, Car 13.

Abilità e talenti: Ascoltare +14, Conoscenza delle Terre Selvagge +7, Diplomazia +3, Nascondersi -2, Osservare +14, Percepire Inganni +7; Sensi Acuti, Volontà di Ferro.

Capacità magiche (Mag): A volontà: *individuazione del bene, individuazione del male.* Entrambe queste capacità funzionano in un raggio di 54 metri come incantesimi lanciati da uno stregone di 5° livello.

Visione crepuscolare: Il pony del cielo può vedere il doppio più distante di un umano alla luce stellare, luce lunare, alla luce di una torcia e simili condizioni di scarsa illuminazione.

Olfatto acuto (Str): Il pony del cielo può individuare i nemici in avvicinamento, annusare gli avversari nascosti e seguire tracce tramite il senso dell'olfatto.

Waukeen

L'Amica dei Mercanti
Divinità Minore

Simbolo:	Una moneta d'oro con il volto di Waukeen che guarda verso sinistra
Piano di residenza:	Acquelucenti
Allineamento:	Neutrale
Area di influenza:	Commercio, denaro, ricchezze
Seguaci:	Mercanti, commercianti, ricchi, ladri (coloro che imparano le tecniche dei ladri in modo da combatterli)
Allineamento dei chierici:	CN, LN, N, NM, NB
Domini:	Commercio, Conoscenza, Protezione, Viaggio
Arma preferita:	Nube di monete (nunchaku)

Waukeen è una divinità relativamente giovane, vivace ed energica che ama la ricchezza non in quanto tale ma per le cose che si possono fare o comprare con essa. Adora contrattare e ascoltare il continuo vociare dei mercanti. Domina sugli affari leciti e su quelli illeciti, sui mercati pubblici come sul mercato nero. È interessata alle innovazioni, ma sa anche essere testarda e insistente, il che a volte la mette nei guai. L'Amica dei Mercanti appare come una donna snella di bellissimo aspetto, con occhi dorati e lunghissimi e folti capelli del colore dell'oro filato.

Le sue gonne sono costituite da strisce di metallo prezioso splendente, incastonate con gemme preziose, mentre ai piedi porta degli stivali dalla suola dorata fatti di catene di perle.

Estremamente ammirata e invidiata prima del Periodo dei Disordini, la chiesa dell'Amica dei Mercanti soffrì enormemente durante l'Interdeium di Waukeen, un intervallo di alcuni anni durante i quali la divinità era assente e si credeva fosse morta. Sebbene Waukeen abbia ricominciato a dare nuovi impulsi alla fede dei suoi adoratori, l'opinione del mondo esterno richiede più tempo per essere riabilitata. Si spargono ancora oggi le voci più disparate circa la scomparsa di Waukeen e il suo ritorno, con alcuni che sostengono che in realtà sia morta o che si sia unita in passioni carnali con demoni: queste sono le voci maggiormente circolanti.

I chierici di Waukeen pregano per ottenere i loro incantesimi appena prima del tramonto, e devono iniziare le loro preghiere gettando una moneta in un recipiente cerimoniale o in un corso d'acqua. La chiesa celebra una dozzina di somme celebrazioni, sparse per tutto l'anno che onorano la contabilità (Consolazione della Fredda Contabilità il 15 Hammer), i manufatti tessili (Grande Tessitura il 20 Alturiak), la ricchezza (Gran Moneta il 30 Ches), la generosità (Sfere il 10 Tarsakh), i benefattori (Sammardach il 12 Mirtul), l'eleganza (Fermaglio Splendente il 21 Kythorn), la contrattazione (Sornyn dal 3 al 5 di Flamerule), la rigogliosità (Huldark il 17 Elesias), la magia (Spryndalstar il 7 Eleint), le guardie (Marthoon l'1 Marpenoth), l'artigianato (Tehennteahan il 10 di Uktar) e per finire con il lato oscuro della ricchezza (un solenne cerimonia che ricorda il male proveniente dagli eccessi) (Orbar il 25 di Nightal). I chierici spesso diventano multiclasse come bardi, occhi dorati (vedi Capitolo 4) o ladri per potenziare i loro contatti e le loro abilità di negoziazione.

Storia/relazioni: Durante il Periodo dei Disordini, Waukeen era una divinità ancora piuttosto giovane, con ben pochi nemici, ad eccezione di Mask, la cui area di influenza è nettamente contrapposta alla sua. Come tale, nessuno si aspettava che proprio Waukeen scomparisse durante il Periodo dei Disordini, e alla sua conclusione nessuno reclamò il suo status divino. La verità dietro la sua scomparsa è che Waukeen stava tentando di lasciare il suo status divino complottando con Llira per fuggire sul Piano Astrale, grazie all'aiuto di una divinità di un altro mondo. Quando giunse al Piano Astrale, intendeva ritornare sui Reami attraverso l'Abisso, comprandosi il passaggio dal signore dei demoni Graz'zt. Fu allora che quest'ultimo la tradì, la rese prigioniera e venne liberata da un manipolo di avventurieri coraggiosi solo nel 1371 CV, anno nel quale ritornò allo status divino. Da allora

Simbolo di Stephanie Pui-Mun Law

Waukeen è ritornata sulla scena, cominciando a rassicurare i suoi fedeli della sua esistenza e dell'integrità del suo potere divino. È fortemente alleata con Llira (che prese su di sé la sua area di influenza mentre Waukeen si trovava prigioniera) ma anche con Gond (di cui apprezza le invenzioni) e Shaundakul (la cui area di influenza è complementare alla sua). A parte Mask, il suo unico grande nemico è Graz'zt, contro il quale cova vendetta.

Dogma: Il commercio è la via migliore per arricchirsi. Aumentare il livello di prosperità generale può comprare nuova civilizzazione e felicità per i popoli intelligenti di tutto il mondo, portando tutti un passo più vicini all'età dell'oro che li attende in futuro. Non distruggere le merci, non limitare i commerci e non spargere voci tendenziose che potrebbero danneggiarli. Concedi denaro allo stesso modo ai mendicanti e agli uomini d'affari, perché più soldi un uomo possiede, più avrà bisogno di spenderli che di accumularli. Venerare Waukeen vuol dire conoscere la ricchezza. Proteggere il proprio denaro vuol dire venerarla, e condividerlo getterà le basi del tuo successo futuro. Invocala nel corso dei tuoi affari, e lei ti guiderà verso le scelte più sagge. Chi è coraggioso trova l'oro, chi è accorto lo conserva e chi è sciocco se lo lascia portare via.

Clero e templi: I chierici di Waukeen viaggiano per il mondo alla ricerca di quei mercanti o templi che si occupano di prestare denaro, di cambiare la valuta, o di custodire depositi, ma agiscono anche (di nascosto) come ricettatori per beni rubati (il tutto in cambio di una donazione). I membri del clero di Waukeen hanno l'ordine di donare il 25% di tutto quello che guadagnano alla chiesa, di investire in tutte le imprese che hanno una ragionevole speranza di riuscita, ovviamente se condotte da devoti fedeli alla divinità, ma anche di partecipare ad altri investimenti qualora chi li proponesse avesse intenzione di fare una donazione consistente alla chiesa. I chierici di Waukeen sono autorizzati a manipolare i loro affari per mezzo di dicerie, incetta dei beni, briganti di confine mercenari e similari, ma, avendo subito una forte critica pubblica per aver utilizzato queste tattiche poco ortodosse, hanno costretto la chiesa a negare di averle mai messe in atto, e ad ordinare ai propri chierici di utilizzare questi metodi solo con la maggior riservatezza possibile, di modo che chiunque sospetti un loro coinvolgimento rimanga senza possibilità di provarlo. L'arricchimento personale è un segno di saggezza in un chierico, ma ciò deve essere ottenuto mediante investimenti a lungo termine e non con mezzi apertamente illegali.

I templi dell'Amica dei Mercanti sono quasi sempre localizzati in città dove il commercio sta vivendo un momento di espansione. I templi di Waukeen presentano stili molto diversi tra di loro, con un motivo ricorrente nelle ricche decorazioni, sia che si tratti di una cattedrale svettante o di un tempio classico con un portico colonnato. Queste costruzioni sacre sono sempre costruite con i materiali più fini, senza badare a spese. Le decorazioni, all'interno dei templi, sono visibili ovunque: dai pavimenti ai muri, dalle colonne ai soffitti (qualora sia possibile). Gli elementi decorativi utilizzati sono ricchi, intricati, dai colori accesi e in genere sono stati creati utilizzando metalli preziosi e quante più gemme possibile, secondo il disegno decorativo. Tuttavia, nonostante l'aspetto decorativo di queste costruzioni, sia all'interno che all'esterno, si tratta sempre di fortezze inespugnabili, più sicure del tesoro di un re. I templi offrono sempre stanze sontuose, protette dai chierici stessi, a quei mercanti di passaggio in città che fanno donazioni sostanziose alla chiesa. Alcune sale inoltre vengono anche affittate dai fedeli per feste sfarzose, in genere per impressionare potenziali alleati commerciali oppure rivali in qualche affare.

I membri del clero di Waukeen sono tra quelli più sfarzosamente abbigliati, rivaleggiando con quelli di Sune, Milil e Lathander, che pure amano le vesti decorate. La veste rituale di un chierico di Waukeen è pacchiana e ornata, con sottovesti bianche di seta, con spacchi e increspature, maniche e stivali, occhiali a stringinaso e occhialetti (nel caso il chierico sia miope), vari oggetti di utilità pratica che pendono da nastri di seta, e mitre lunghe, istoriate e incastonate con gemme. Tuniche, pantaloni, calze o tabarri possono essere indossati a piacere dal chierico (o a seconda della stagione dell'anno), ma sempre dei tessuti e delle pellicce più costosi e fini, tinti e sistemati in modo da creare le combinazioni più disparate. Il tutto viene coperto da un pesante mantello rosso scarlatto, decorato con migliaia di piccoli pezzi di metallo prezioso: ruote, piastre, fermagli e arabeschi. Infine, completano l'insieme guanti bianchi e un bastone, o verga, lavorati; quest'ultimo è generalmente magico o comunque lavorato e rifinito con gemme incastonate. I sommi chierici portano pure sul capo piccole corone con le loro mitre, al punto da mettere quasi in ombra anche l'abbigliamento di un sovrano.

La fede di Waukeen, tradizionalmente, prevede una gerarchia nel suo clero con a capo un singolo pontefice, conosciuto col titolo di Sacra Moneta. Durante i lunghi anni di assenza dell'Amica dei Mercanti, la Voce della Sacra Moneta della Signora Tharundar Olehm mantenne la chiesa unita dalle Spire Dorate, la grande abbazia che si affaccia sulla Baia dei Mercanti di Athkatla. Ora che Waukeen ha fatto ritorno e la chiesa è sulla via del ripristino, l'anziano patriarca sta pensando di lasciare la sua posizione, e sono molte le persone interessate alla sua posizione una volta che avrà effettivamente deciso di lasciare il suo posto. Secondo la tradizione della fede di Waukeen, la competizione per il ruolo di pontefice richiede di forgiare alleanze, cementare patti commerciali e simili attività mercantili in preparazione al giorno in cui comincerà il conteggio delle monete. Tra i concorrenti spiccano i nomi di cinque donne, tutte bellissime, di varie età e provenienza sociale: le "Cinque Furie". Si tratta di Barasta Cleeith, Daerea Ethgil, Faerthae Garblueth, Halanna Jashire e Sariila Tebrentan. Queste donne sono tutte chieriche che detengono la posizione di Sovradoro, che perseguono un gioco feroce di lotta non armata per diventare il successore di Tharundar come capo supremo della chiesa di Waukeen nel Faerûn.

Waukeen

Illustrazione di Matt Wilson

Waukeen

Ladra 15/Chierica 12/Maga 13
Esterno Medio
Grado divino: 7
Dadi Vita: 20d8+140 (esterno) più 15d6+105 (Ldr) più 12d8+84 (Chr) più 13d4+91 (Mag) (818 pf)
Iniziativa: +12 (+8 Des, +4 Iniziativa Migliorata)
Velocità: 18 m
CA: 57 (+8 Des, +7 divina, +20 naturale, +12 deviazione)
Attacchi: *Nube di monete anatema degli esterni malvagi impatto+5* +61/+56/+51/+46 mischia; o incantesimo +54 di contatto in mischia o +55 di contatto a distanza
Danni: *Nube di monete anatema degli esterni malvagi impatto+5* 1d6+12/19-20; o per incantesimo
Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Poteri di dominio, capacità divine primarie, attacco furtivo +8d6, capacità magiche, scacciare non morti 15 volte al giorno
Qualità speciali: Aura divina (210 m, CD 29), immunità divine, ridu-

zione del danno 42/+4, eludere, famiglio (gatti), resistenza al fuoco 27, reame divino (1,6 km Piano Esterno, 210 m Piano Materiale), eludere migliorato, *spostamento planare* a volontà, comunicazione remota 11,2 km, mente sfuggente, lancio spontaneo di incantesimi divini, RI 39, *teletrasporto senza errore* a volontà, trappole, schivare prodigioso (bonus Des alla CA, non può essere attaccata ai fianchi, +2 contro trappole), capire, parlare e leggere tutti i linguaggi e parlare direttamente a tutti gli esseri entro 11,2 km

Tiri salvezza: Temp +46, Rifl +47, Vol +48

Caratteristiche: For 24, Des 26, Cos 24, Int 40, Sag 29, Car 34

Abilità: Acrobazia +33, Addestrare Animali +37, Artigianato (ferramenta) +85, Artista della Fuga +33, Ascoltare +47, Camuffare +37, Cavalcare (cavallo) +40, Cercare +51, Comunicazione Segreta +49, Concentrazione +77, Conoscenza delle Terre Selvagge +34, Conoscenze (arcane) +54, Conoscenze (dei piani) +54, Conoscenze (geografia) +54, Conoscenze (locali) +54, Conoscenze (natura) +54, Conoscenze (nobiltà e regalità) +54, Conoscenze (religioni) +54, Conoscenze (storia) +54, Decifrare Scritture +40, Diplomazia +62, Disattivare Congegni +40, Equilibrio +17, Falsificare +40, Guarire +31, Intimidire +41, Leggere Labbra +40, Muoversi Silenziosamente +33, Nascondersi +28, Nuotare +32, Orientamento +34, Osservare +47, Percepire Inganni +45, Professione (mercante) +79, Raccogliere Informazioni +48, Raggirare +48, Saltare +16, Sapienza Magica +52, Scassinare Serrature +29, Scrutare +70, Svuotare Tasche +32, Utilizzare Corde +33, Valutare +51

Talenti: Arma Focalizzata (nube di monete), Arma Preferita (nube di monete), Colpo Senz'Armi Migliorato, Combattere in Sella, Competenza nelle Armi Esotiche (nube di monete), Correre, Creare Bacchette, Creare Oggetti Meravigliosi, Creare Portale, Critico Migliorato (nube di monete), Deviare Frecce, Incantesimi in Combattimento, Incantesimi Rapidi, Incantesimo Inarrestabile, Iniziativa Migliorata, Maestria, Mescere Pozioni, Mobilità, Riflessi da Combattimento, Schivare, Scrivere Pergamene, Seguire Tracce, Sensi Acuti

Immunità divine: Danno alle caratteristiche, risucchio delle caratteristiche, acido, freddo, effetti mortali, malattia, disintegrazione, elettricità, risucchio di energia, effetti di influenza mentale, paralisi, veleno, *sonno*, stordimento, trasmutazione, *imprigionamento, esilio*.

Capacità divine primarie: Alterare Taglia, Avatar (fino a 5), Conoscere i Segreti (Vol CD 29), Creare Oggetti (fino a 157,5 kg di peso totale oppure fino a 1,35 m³ di volume), Dominio Extra (Conoscenza), Potere della Verità (fino a 7 creature al giorno, Vol CD 29), Scudo Divino (10 volte al giorno, annulla 70 danni), Traslazione (fino a 7 creature al giorno), Vista Nitida 2,1 m.

Poteri di dominio: Lancia gli incantesimi di divinazione a livello dell'incantatore +1; 7 volte al giorno interdizione protettiva (il soggetto toccato guadagna un bonus di resistenza +12 al prossimo tiro salvezza, durata massima 1 ora); *libertà di movimento* 7 round al giorno; 7 volte al giorno utilizza *individuazione dei pensieri* per 12 minuti (un solo bersaglio per uso).

Capacità magiche: Waukeen utilizza queste capacità come un incantatore di 17° livello, eccetto per gli incantesimi di divinazione, che utilizza come un incantatore di 18° livello. Le CD per i tiri salvezza sono pari a 29 + il livello dell'incantesimo. *Campo anti-magia, chiaroudienza/chiaroveggenza, conoscenza delle leggende, divinazione, fabbricare, gemma esplosiva, immunità agli incantesimi, individuazione dei pensieri, individuazione delle porte segrete, inviare, localizza oggetto, messaggio, porta dimensionale, porta in fase, previsione, proiezione astrale, protezione dagli elementi, reggia meravigliosa di Mordenkainen, repulsione, resistenza agli incantesimi, ritirata rapida, rivela locazioni, santuario, scopri il percorso, scudo su altri, sfera prismatica, splendore dell'aquila, teletrasporto senza errore, visione del vero, volare, vuoto mentale.*

Incantesimi da chierico al giorno: 6/9/7/7/6/6/4; CD base = 19 + il livello dell'incantesimo.

Incantesimi da mago al giorno: 4/8/8/8/7/6/5/4; CD base = 25 + il livello dell'incantesimo.

Proprietà: Waukeen utilizza una nube di monete come arma. Funziona come un *nunchaku+5* con le capacità speciali anatema degli esterni malvagi e impatto.

Livello dell'incantatore: 25°; *Peso:* 0,9 kg.

ALTRI POTERI DIVINI

In quanto divinità minore, Waukeen può prendere 10 su qualsiasi prova. Waukeen considera un 1 su un tiro per colpire o tiro salvezza normalmente e non come un fallimento automatico. È immortale.

Sensi: Waukeen può vedere, sentire, toccare e odorare a una distanza di 11,2 chilometri. Come azione standard, può percepire qualsiasi cosa in un raggio di 11,2 chilometri dalla presenza di suoi seguaci, luoghi sacri, oggetti o uno qualsiasi dei luoghi in cui il suo nome o uno dei suoi titoli sia stato pronunciato nell'ultima ora. Può estendere i suoi sensi in massimo cinque luoghi alla volta. Può bloccare i poteri sensoriali delle divinità del suo grado o inferiori in massimo due luoghi remoti alla volta per 7 ore.

Sensi dell'area di influenza: Waukeen percepisce qualsiasi contratto o transazione commerciale che influenzi almeno cinquecento persone. È allo stesso modo cosciente della distruzione o del furto della proprietà di un mercante fintantoché l'evento è di dimensioni paragonabili.

Azioni automatiche: Waukeen può utilizzare Ascoltare, Conoscenze, Diplomazia, Percepire Inganni, Raccogliere Informazioni, Raggirare o Valutare come azione gratuita se la CD dell'azione è 20 o minore. Può compiere fino a cinque di queste azioni gratuite ogni round.

Creare oggetti magici: Waukeen può creare qualsiasi tipo di oggetto magico che fornisca un aiuto negli agi, nella difesa, nella raccolta o nella verifica delle informazioni, fintantoché il prezzo di mercato dell'oggetto non eccede le 30.000 mo.

Avatar

Un tipico avatar di Waukeen appare come una giovane donna bellissima e snella, dai capelli lunghissimi e folti, aventi il colore dell'oro filato. I suoi occhi sono completamente dorati. Indossa una gonna costituita da strisce splendenti di metalli preziosi, con una serie di gemme diverse incastonate, un mantello di monete d'oro legate insieme, una fascia di tessuto dorato e stivali dalla suola dorata fatti da fili di perle.

Avatar di Waukeen: Come Waukeen tranne per grado divino 3; CA 49 (contatto 33, colto alla sprovvista 49); Att +57/+52/+47/+42 mischia (1d6+12/19-20, *nube di monete anatema degli esterni malvagi impatto+5*), o incantesimo +50 contatto in mischia o +51 contatto a distanza; QS Aura divina (9 m, CD 25), riduzione del danno 38/+4, resistenza al fuoco 23, RI 35; TS Temp +42, Rifl +43, Vol +44; tutti i modificatori di abilità ridotti di 4.

Capacità divine primarie: Alterare Taglia, Conoscere i Segreti (Vol CD 25), Scudo Divino (10 volte al giorno, annulla 30 danni), Traslazione (fino a 3 creature al giorno).

Capacità magiche: 13° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 25 + il livello dell'incantesimo. Senza la capacità divina primaria Dominio Extra, l'avatar di Waukeen perde l'accesso al dominio della Conoscenza e alle capacità magiche *chiaroudienza/chiaroveggenza, conoscenza delle leggende, divinazione, individuazione dei pensieri, individuazione delle porte segrete, previsione.*

capacità speciale impatto

Impatto: Qualsiasi arma contundente potenziata da questa capacità presenta una portata della minaccia raddoppiata. Per esempio, un bastone ferrato così potenziato minaccia un colpo critico con 19-20, mentre un mazzafrusto pesante minaccia un colpo critico con 17-20. Questo potenziamento non si applica alle armi perforanti o taglienti.

Livello dell'incantatore: 10°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature, *arma di impatto*; *Prezzo di mercato:* Bonus +1.

Altre Divinità di Faerûn

Simbolo di Corey Macourek

Questo capitolo contiene la descrizione di dozzine di altre divinità presenti nell'*Ambientazione di FORGOTTEN REALMS* (oltre a quelle maggiori descritte nel capitolo precedente).

Le divinità sono ordinate alfabeticamente all'interno di ogni pantheon, a cominciare dalle ulteriori divinità del pantheon Faerûniano, a cui fanno seguito quelle appartenenti ai pantheon drow, nanico, elfico, gnomesco, halfling, Mulhorandi e orchesco.

Lista completa delle divinità della natura

Quella che segue è una lista completa delle divinità della natura nell'*Ambientazione di FORGOTTEN REALMS*. I druidi e i ranger devono scegliere come patrona una di queste divinità. I druidi di una divinità la cui arma preferita non si trovi nella lista delle armi dei druidi nel *Manuale del Giocatore* possono brandire quel tipo di arma senza violare i loro giuramenti spirituali, ma non sono automaticamente competenti dell'uso di quell'arma. Quelle divinità che vengono segnalate come divinità mostruose sono descritte nella tabella "Divinità mostruose" presente nell'appendice.

Aerdrie Faenya, Angharradh, Anhur, Auril, Baervan Wildwanderer, Chauntea, Deep Sashelas, Eldath, Fenmarel Mestarine, Gwaeron Windstrom, Hiatea (divinità mostruosa), Isis, Lurue, Malar, Mielikki, Nobanion, Osiris, Rillifane Rallathil, Sebek, Segojan Earthcaller, Sekolah, (divinità mostruosa), Sheela Peryroyl, Shiallia, Silvanus, Solonor Thelandira, Stronmaus (divinità mostruosa), Talona, Talos, Thard Harr, Ubtao, Ulutiu, Umberlee.

Akadi

Regina dell'Aria, la Dama dell'Aria, Dama dei Venti
Divinità Maggiore Faerûniana

Simbolo:	Una nuvola bianca su sfondo blu
Piano di residenza:	Piano Elementale dell'Aria
Allineamento:	Neutrale
Area di influenza:	Elementali dell'aria, movimento, velocità, creature volanti
Seguaci:	Allevatori di animali, arconti elementali (aria), ranger, ladri, marinai
Allineamento dei chierici:	CN, LN, NM
Domini:	Aria, Illusione, Inganno, Viaggio
Arma preferita:	Un ciclone (mazzafrusto pesante)

Simbolo di Akadi

Akadi è la personificazione della virtù. È una delle quattro divinità elementali venerata nel Faerûn, e come le altre (ad eccezione di Kossuth) ha solo una manciata di seguaci. Si occupa dei suoi fedeli solo in rari casi, e solo dopo essere stata propiziata (corrotta) bruciando incensi preziosi che si diffondano verso di essa con i venti. Akadi può cambiare o calmare i venti, procacciare buone correnti per volare o portare piogge, ma non concede di innalzare o calmare potenti tempeste, essendo questi poteri concessi da Talos e Umberlee.

La chiesa di Akadi è organizzata in piccole sette che seguono un sacerdote di Akadi particolarmente carismatico. Tutte le sette seguono il Sussurro (che lavora dietro le quinte) o il Ruggito (il comandante ufficiale). Ascoltare il vento, viaggiare sotto le stelle di Faerûn, perseguire i propri momentanei interessi e narrare agli altri delle glorie di Akadi sono le attività principali della maggior parte dei chierici. Alcuni di essi diventano quasi "ossessivamente" coinvolti in "esperimenti di vita" di natura pratica o esoterica. Per esempio, alcuni potrebbero essere molto interessati ad allevare falchi più veloci o segugi da corsa belli alla vista, altri potrebbero decidere di voler vedere fino a che punto gli orchi si adattano a temporali severi e anomali mentre altri ancora potrebbero passare ore interminabili tentando di creare ali artificiali da applicare a carri.

I chierici di Akadi pregano per i loro incantesimi prima dell'alba, in modo da mormorarli durante la brezza mattutina. L'unico giorno sacro ufficiale della chiesa è Mezzestate. Tutti coloro che possono si radunano nello Shaar, alle rovine di Blaskaltar, dove si trova il sito del primo tempio conosciuto di Akadi nel Faerûn, ora distrutto dal tempo e dal susseguirsi di vento e piogge. Qui, tutti i presenti intonano il canto degli eroi della fede e nuovi nomi sono aggiunti al rotolo che commemora tutti coloro che sono deceduti nell'ultimo anno. I chierici di Akadi spesso diventano multiclasse come arconti elementali (vedi Capitolo 4), ranger o ladri.

Storia/relazioni: Akadi è una dei quattro signori elementali che sembra essere al di fuori della storia, non scalfita dal passare del tempo. Ha legami con gli altri dei che hanno a che fare con l'elemento dell'aria, tra cui pure Aerdrie Faenya e Shaundakul, ma con nessuno di essi ha grandi rapporti. Si pone in contrasto con l'ostinato e inamovibile Grumbar ad ogni opportunità.

Dogma: Trova il tuo miglioramento intellettuale nei tuoi interessi. Non appena non li senti più, non c'è più speranza di trovarvi ulteriore crescita spirituale in quell'attività o luogo. Cambia di frequente le tue attività, i luoghi dove ti trovi, e continua a cercare di far avverare i tuoi sogni e di sperimentare al massimo i tuoi interessi. Nel frattempo perfezionati con tutte le nuove esperienze che ogni nuovo giorno ti porta. Non preoccuparti se altri elementi della chiesa non si adattano a questa dottrina poiché tutti gli ostacoli cessano di essere tali col tempo. Pochi sono quei problemi che richiedono impegno totale. Non lasciare mai che ti si faccia fretta o che ti si possa imprigionare poiché una vita vincolata è poco meglio che esser morti.

Auril

La Vergine del Gelo, Alba di Ghiaccio, la Dea Fredda
Divinità Minore Faerûniana

Simbolo: Un fiocco di neve su un diamante grigio (una losanga araldica) con un bordo bianco
Piano di residenza: Cuore della Furia
Allineamento: Neutrale malvagio
Area di influenza: Freddo, inverno
Seguaci: Druidi, arconti elementali (aria o acqua), giganti del ghiaccio, abitanti in climi freddi, ranger
Allineamento dei chierici: CN, LN, NM
Domini: Acqua, Aria, Male, Tempeste
Arma preferita: "Carezza della Vergine del Gelo" [ascia di ghiaccio] (ascia da battaglia)

Auril è una divinità incostante, vana e malvagia, dal cuore di ghiaccio, che viene venerata soprattutto per paura. Rimane imperturbabile anche di fronte ad un accenno di vero amore, sentimento nobile od onore. Ama giocare con chi l'ha offesa, bloccando il malcapitato all'interno di una tempesta di neve e quindi facendolo impazzire con allettanti visioni del calore e degli agi di casa prima di congelarlo fino alla morte. La sua bellezza è fredda e mortale, il fiore di gioventù preservato per sempre in una lastra di ghiaccio artico (con la sensibilità tipica di un pezzo di ghiaccio).

Auril

La chiesa di Auril è estremamente discontinua e informalmente organizzata, con i membri del suo clero che girovagano e mantengono una grande indipendenza. Diffondono il terrore provocato da Auril e da loro stessi (in modo da diminuire gli attacchi che devono fronteggiare), grazie alla furia del clima invernale. Riescono a procacciarsi anche ricchezze e influenza portando a termine compiti che, nel peggior clima invernale, altri non potrebbero eseguire. Spesso proteggono magicamente dalle più avverse condizioni invernali coloro che li pagano o che sono al loro servizio. I membri del clero offrono alla dea una parte delle ricchezze che hanno ammassato, scagliandola nel corso di una tempesta di neve oppure gettandola tra le incrinature nei fiumi di ghiaccio o nei crepacci ghiacciati durante l'inverno. Nei mesi freddi, Auril si aspetta che ognuno dei suoi chierici obblighi o persuada qualcuno a pregarla nella maniera corretta implorandola di avere pietà ed elogiandola per la "fredda purificazione" che porta. Questa preghiera deve durare almeno il tempo impiegato da un pezzo di ghiaccio più grande della mano del "supplicante" per sciogliersi sulla sua carne nuda. Il rito deve essere eseguito all'aria aperta e preferibilmente di notte. In inverno, il clero di Auril deve anche eliminare una creatura uccidendola col freddo. Questo rito viene spesso eseguito in modo da procurare cibo ai seguaci o ai potenziali adoratori della divinità o per eliminare un nemico personale del chierico.

Simbolo di Auril

I chierici e i druidi di Auril pregano per i loro incantesimi a mezzanotte o quando la temperatura scende al suo grado più basso durante il giorno, se possibile rimanendo distesi nella neve o nel corso d'acqua più freddo nelle vicinanze. La notte di Mezzinverno è il momento più sacro dell'anno per il clero di Auril. Si tratta di una festa che si protrae per tutta la notte durante la quale si danza sul ghiaccio, ci si diverte e si cercano nuovi adepti. L'Arrivo e l'Ultima Tempesta sono altri due rituali celebrati entusiasticamente, terribili tempeste di ghiaccio evocate dal clero all'unisono per segnalare la fine e allo stesso tempo l'ultimo anelito di vita dell'inverno. Per diventare membri del clero bisogna superare un rituale denominato l'Abbraccio, durante il quale il neofita deve correre durante una tormenta con addosso solo gli stivali, una camicia leggera e una pittura sul corpo con i simboli di Auril e senza alcuna protezione magica. Auril accetterà coloro che non moriranno congelati. Molti chierici e druidi diventano multiclasse come discepoli divini, arconti elementali (vedi Capitolo 4) o ranger.

Storia/relazioni: Auril fa parte degli Dei della Furia insieme al suo superiore Talos, a Malar e Umberlee. Recentemente Talos le ha tolto parecchio potere, col risultato che Auril ha reso l'inverno nel Nord estremamente rigido. È in buoni rapporti con Umberlee, ma prova per Malar un disprezzo cordialmente ricambiato. Ha cominciato a risucchiare potere dal dormiente Ulutiu abbastanza lentamente da impedire che si risvegli, e nell'arco di qualche anno, quando lo avrà finalmente eliminato, intende continuare a concedere incantesimi in suo nome.

Dogma: Copri tutte le terre di ghiaccio. Estingui il fuoco ovunque lo trovi. Lascia entrare vento e freddo: abbatti i frangivento e spacca i muri e i tetti in modo che il mio respiro possa entrare. Crea tenebre in modo che il maledetto sole sia nascosto e il gelo di Auril possa uccidere. Uccidi una creatura artica solo quando è necessario, ma uccidi pure tutte le altre. Fai in modo che tutto il Faerûn tema la Vergine del Gelo. Riverisci la Dea Fredda e decanta le sue lodi durante la brezza gelida o il vento invernale. Non osare mai alzare una mano contro un altro chierico di Auril.

Beshaba

La Vergine della Sfortuna, Signora Destino
Divinità Intermedia Faerûniana

Simbolo: Corna di cervo nere su campo rosso
Piano di residenza: Distese del Destino e della Disperazione
Allineamento: Caotico malvagio
Area di influenza: Malvagità gratuita, malocchio, sfortuna, incidenti
Seguaci: Assassini, aruspici, individui capricciosi, giocatori d'azzardo, ladri, sadici
Allineamento dei chierici: CM, CN, NM
Domini: Caos, Destino, Fortuna, Inganno, Male
Arma preferita: "Malasorte" [flagello con ganci] (flagello)

Beshaba è una divinità più temuta che amata, a causa del suo carattere astioso, meschino e malevolo. La Vergine della Sfortuna si

Simbolo di Renick Woods

Illustrazione di Michael Kaluta

comporta secondo il capriccio del momento e ha improvvisi attacchi di gelosia nei confronti della sorella Tymora poiché vuole essere venerata al suo pari (anche senza reale devozione). Sebbene la gente tremi al solo pensiero di trovarsi di fronte a Beshaba, la dea viene sempre invitata e le viene dato il benvenuto formalmente nei discorsi o nelle cerimonie di funzioni formali (come matrimoni o incoronazioni), gare sportive o di abilità con le armi o al battesimo dei neonati. Se non viene invitata, potrebbe offendersi e portare malasorte a tutti coloro che si trovano coinvolti.

Simbolo di Beshaba

Beshaba è venerata solo perché è temuta ed è compito principale del suo clero disseminare questo terrore raccontando di quanto la dea sia potente e delle sue ultime malvagità, insegnando la maniera corretta di offrirle sacrifici o di come entrare a far parte del suo clero in modo da essere sempre protetti contro la malasorte. Seguendo questa strada, i membri del suo clero non perdono l'occasione di togliersi tutti i loro sfizi di malvagità casuale e sadismo. Amano comportarsi in maniera misteriosa in modo da far sì che il popolo li serva in questioni di piccola e grande importanza, dal dare loro cibo e rifugi di lusso e buona compagnia al donare loro armi con cui combattere i nemici sia all'interno della chiesa stessa che verso i cleri di altre fedi.

I chierici di Beshaba pregano per i loro incantesimi a mezzanotte. Appena prima di farlo, se possibile, devono fare un'offerta alla Signora appiccando fuoco a del brandy, vino o liquore e allo stesso tempo pronunciare il nome della dea e intingere le ramificazioni delle corna di cervo nere nel liquido. Bruciarsi le dita nell'operazione viene considerato gradito alla dea. I devoti di Beshaba osservano sia Mezzestate che Scudiuniti con baldorie selvagge composte da atti vandalici e osceni. Per il resto, non si curano affatto del calendario e tengono speciali cerimonie alla morte di importanti membri del clero o quando uno di loro sale di grado. La prima di queste cerimonie è nota con il nome di Passaggio ed è uno dei pochi momenti di dignità e pietà. Il corpo del defunto viene lasciato in balia della corrente di un fiume tra candele galleggianti in una cerimonia che lo trasforma in una creatura non morta e lo teletrasporta in un luogo casuale di Faerûn dove comincia la sua opera di terrore. La cerimonia di ascensione è conosciuta come l'Anabasi e ne fanno parte musica di tamburi, danze intorno alle fiamme, iscrizioni di tatuaggi e marchi a fuoco. Non si possono usare incantesimi né pozioni per mitigare la pena. Molti chierici diventano multiclasse come assassini, aruspici (vedi Capitolo 4) o ladri.

Storia/relazioni: Beshaba venne creata quando Tyche, la precedente dea della fortuna, si spezzò in due durante il Cataclisma dell'Alba dando così alla luce le sue due "figlie": Beshaba e Tymora. Si disse che Beshaba ereditò tutta la bellezza mentre Tymora il gran cuore, come possono attestare quegli uomini che hanno incontrato lo sguardo della Vergine della Sfortuna e sono stati consumati dal desiderio o si sono piegati ad ogni suo minimo capriccio. Nelle donne, il suo sguardo ispira atti di follia che le sono congeniali. Di recente ha rifiutato le profferte amorose di Talos, considerandole un modo per assorbire la sua area d'influenza. Non ha veri e propri alleati ma si è prefissa il compito di distruggere a tutti i costi Signora Fortuna. Non le dispiace giocare con Shaundakul, assumerne le sembianze nell'Anauroch e combinarne di tutti i colori in quella zona (per esempio prosciugando le oasi, accecando persone e facendo disperdere i viaggiatori).

Dogma: Eventi funesti capitano a tutti e solo venerando Beshaba si può sperare di evitare gli effetti più negativi. Troppa fortuna è da considerarsi negativamente e per pareggiare i conti i saggi dovrebbero pianificare di contrastare i fortunati. Qualsiasi cosa accade, sarà sempre peggio. Temi Signora Destino e riveriscila. Diffondi per tutto il Faerûn il messaggio di obbedirle e farle delle offerte in modo da placarla. Se così non accade, tutti proveranno sulla loro pelle gli effetti della maledizione che si sta diffondendo per tutto il Faerûn: "Beshaba provvede!" (miseria e malasorte). Fai sì che gli altri venerino Beshaba, solo così potranno evitare la malasorte che porta. Non mentire mai su come si venera la dea, altrimenti paga il prezzo di venire scacciato e di essere maledetto ogni giorno della tua vita.

Beshaba

Cavaliere Rosso

Signora della Strategia, Gran Maestra dello Scacchiere

Semidea Faerûniana

Simbolo:	Il cavallo degli scacchi, rosso e con delle stelle al posto degli occhi
Piano di residenza:	Riposo del Guerriero
Allineamento:	Legale neutrale
Area di influenza:	Strategia, pianificazione, tattica
Seguaci:	Guerrieri, giocatori d'azzardo, monaci, strateghi, tattici
Allineamento dei chierici:	LM, LB, LN
Domini:	Guerra, Legge, Nobiltà, Pianificazione
Arma preferita:	"Scacco Matto" (spada lunga)

Il Cavaliere Rosso, dal contegno sempre calmo e ragionevole, mostra un'eccezionale dose di compassione sebbene non ci pensi due volte a mandare i suoi seguaci alla morte, quando necessario, per assicurarsi il raggiungimento del suo obiettivo. Non alza quasi mai la voce e si dice che non disdegni una battuta e che abbia una bella risata gutturale. Non le piacciono le persone volubili, specialmente quelle che cambiano alleanza troppo spesso o seguono il capriccio del momento.

La chiesa del Cavaliere Rosso, nota con il nome di Compagnia Rossa, è la propaggine di un ordine monastico all'interno della gerarchia della chiesa di Tempus che si concentra sulla pianificazione e sulla strategia ed è emersa dall'ombra della chiesa di Tempus a partire dal Periodo dei Disordini. Membri della Compagnia Rossa servono in tutti gli eserciti di Faerûn, spesso come comandanti di alto grado di drappelli d'élite. Altri lavorano come istruttori di chiara fama in accademie militari. Alcuni prestano servizio come capicaserma, abili nell'ottenere e nel gestire approvvigionamenti o nello stabilire e mantenere la ricezione di rifornimenti in territorio nemico. I chierici del Cavaliere Rosso sono anche noti per i loro tomi di strategia militare. Quando non sono in servizio, i chierici della Compagnia Rossa sono noti per il loro amore verso il gioco. Sebbene cerchino di evitare quei giochi di fortuna che richiedano la benevolenza di Signora Fortuna più che l'acume del Cavaliere Rosso, i chierici della fede si impegnano in un continuo miglioramento delle loro abilità in giochi astratti di tutti i tipi per istigare di continuo lo sviluppo di nuove linee di pensiero, di nuovi stratagemmi e per affinare la loro abilità nel leggere le reali intenzioni di un nemico.

I chierici del Cavaliere Rosso pregano per i loro incantesimi di notte, prima di addormentarsi, preparandosi per il giorno a venire. Oltre a osservare i giorni sacri e le cerimonie più importanti della chiesa di Tempus, il clero del Cavaliere Rosso onora due importanti giorni sacri. La Ritirata è un evento annuale che si tiene ad ogni Mezzinverno. Durante questa solenne cerimonia il clero del Cavaliere Rosso si riunisce per una celebrazione, che dura tutta la giornata, delle campagne militari dell'anno precedente. Si discutono strategie, si analizzano battaglie, e la conoscenza acquisita nell'ultimo anno viene integrata negli insegnamenti della chiesa. Il Gambetto della Regina si celebra il primo giorno di

Simbolo di Stephanie Pui-Mun Law

Illustrazione di Matt Wilson

Tarsakh. Durante questa festività, il clero del Cavaliere Rosso si rilassa con una giornata dedita al divertimento e a giochi di vario tipo. Vi si tengono tornei di scacchi che durano un'intera giornata (conosciuti anche come "scacchiere") con formali riconoscimenti per i vincitori, titoli di merito, promozioni e, a volte, premi prestigiosi provenienti dall'armeria del tempio. Molti chierici diventano multiclasse come campioni divini, guerrieri o monaci.

Storia/relazioni: Il Cavaliere Rosso venne elevata allo status divino da Tempus per controbilanciare Garagos. Serve fedelmente il suo padrone, a cui si rivolge come ad una figura paterna, e tenta di indebolire Garagos e quindi Cyric. Lavora fianco a fianco con Torm, che ha un atteggiamento simile al suo, e considera Valkur il Possente come il suo migliore alleato nei combattimenti navali, anche se alle volte è meglio non affidarsi del tutto a lui. Il Cavaliere Rosso mantiene il suo vero nome segreto a tutti tranne che al Signore della Battaglia, dal momento che se un qualunque essere, di natura mortale o divina, dovesse riuscire ad avere una qualsiasi forma di controllo su di lei, verrebbe a conoscenza di tutti gli intrighi e gli stratagemmi dei regnanti di tutto il Faerûn e di tutte le divinità dei piani.

Simbolo di Cavaliere Rosso

Dogma: La guerra viene vinta da colui che possiede la migliore pianificazione, strategia e tattica, a dispetto di qualsiasi tipo di discrepanza. Qualunque sciocco può strappare la sconfitta dalla bocca della vittoria con lo zampino della sorte. Solo un maestro di strategie può assicurare vittorie durature. La guerra è fatta di battaglie. Perderne una non significa necessariamente aver perso la guerra. Scopri le debolezze del tuo nemico e riconosci le tue; evita i punti di forza di un nemico e cerca di giocare secondo i tuoi. Solo concentrandosi sui propri punti di forza, da contrapporre a quelli vulnerabili del nemico, ci si può assicurare la vittoria. Nei tempi di guerra preparati alla pace; nei tempi di pace preparati alla guerra. Scova i nemici dei tuoi nemici, alleati con essi e sii pronto al compromesso. La vita è una serie continua di scaramucce con occasionali scoppi di guerra. Sii pronto e abbi sempre un piano di riserva.

Deneir

Signore di Tutti i Glifi e le Immagini, lo Scriba di Oghma
Divinità Minore Faerûniana

Simbolo:	Una candela accesa sopra un occhio scarlatto dalla pupilla triangolare
Piano di residenza:	Casa della Conoscenza
Allineamento:	Neutrale buono
Area di influenza:	Glifi, immagini, letteratura, scribi, cartografi
Seguaci:	Storici, maestri del sapere, saggi, studiosi, scribi, cercatori del sapere, studenti
Allineamento dei chierici:	CB, LB, NB
Domini:	Bene, Conoscenza, Protezione, Rune
Arma preferita:	Un glifo rotante (pugnale)

Nel mondo delle idee, un solo elaborato scritto, una volta letto, mostrerà i segreti del multiverso, elevando il lettore all'ascensione divina. La scrittura di questo elaborato, noto come *Metatesto*, consuma tutte le forze di Deneir e dei suoi seguaci. Si dice che Deneir, un servitore di Oghma il Custode, sia diventato una divinità solamente avendo letto una piccola parte di questo testo e che il bisogno di leggere l'opera nel suo complesso gli abbia dato uno scopo. Deneir crede che il *Metatesto* sia riflesso nel Piano Materiale attraverso brevi passaggi di ogni opera che sia mai stata messa nero su bianco. Una parola qua, una serie di lettere là e (raramente) intere frasi particolarmente adatte restituiscono l'essenza dell'opera ideale. Come patrono degli artisti, miniaturisti, cartografi e scribi, il Signore di Tutti i Glifi e le Immagini sovrintende l'intera creazione scritta, alla ricerca disperata di completare la sua opera prima.

La chiesa di Deneir si occupa della raccolta e della conservazione dei dati cosicché nulla che sia stato scritto venga perduto. La maggior parte dei chierici tiene un diario delle proprie attività, ma conserva anche poemi, canzoni e storie che capiti loro di sentire durante i loro viaggi. Ogni chierico fa un voto di carità, promettendo di scrivere o di leggere lettere o qualsiasi altra informazione scritta a chi non è in grado di farlo (gratuitamente per i poveri, al costo del materiale più una moneta d'argento per coloro che possono permetterselo oppure al prezzo che solitamente chiede uno scriba per i ricchi). Essi insegnano alla gente comune a leggere e a scrivere e la maggior parte acquisisce il talento Scrivere Pergamene, in modo da poter creare pergamene magiche.

I glifografi, nome con cui sono noti i chierici di Deneir, pregano per i loro incantesimi alla mattina. Essi mantengono una copia di qualsiasi lettera che abbiano scritto e il 3 di Ches ogni chierico consegna un mazzo di copie delle lettere più interessanti al tempio locale. Gli alti sacerdoti meditano su queste missive cercando un qualche elemento di *Metatesto*. I passaggi più probabili, spesso anche solo una o due parole, vengono inviati al tempio della Montagna del Drago di Ferro, nascosto nelle profondità delle Montagne Ripide, in modo che vengano aggiunti alla raccolta incompleta del Bibliotecario Supremo Haliduth Orspiir, che si occupa della ricostruzione dell'opera. Quei glifografi che diventano multiclasse spesso diventano maestri del sapere, facendo tesoro delle conoscenze inusuali acquisite mentre si occupano della loro arte.

Storia/relazioni: Sebbene Oghma rappresenti lo stimolo creativo, il suo scriba si occupa di tramandare le grandi gesta dell'umanità. Del resto, i due hanno un rapporto cosiddetto simbiotico: il Custode apprezza la dedizione di Deneir alla verità e allo studio. Egli ha poche informazioni riguardanti l'oscuro *Metatesto*, sospettando che il suo servitore non approderà mai a nulla, seguendo le sciocchezze di migliaia di studiosi impazziti. Deneir presenta alcune delle caratteristiche che appartengono ai pazzi; la sua prospettiva di vita, noiosa e dedita solo allo studio (senza contare il suo interesse per la magia) lo rendono particolarmente gradito agli dei della magia quali Mystra, Azuth e in particolare Savras. Llira crede di essere in grado di farlo divertire e ricava un piacere infinito nel tormentarlo con i suoi motteggi. Coloro che invece vogliono la limitazione della conoscenza, tra cui Cyric, Shar e Mask o coloro che invece la vogliono distruggere, come gli Dei della Furia, lo rendono, lui che è in genere sereno, pieno di ira.

Simbolo di Deneir

Dogma: Qualsiasi dato che non venga registrato e salvato per usi successivi è un dato perso. Punisci coloro che deturpano o distruggono un libro, a seconda di quali dati sono stati persi. Leggere e scrivere è uno dei doni più importanti di Deneir; insegnali durante i tuoi viaggi in modo che possano toccare i cuori e le menti di tutti gli abitanti di Faerûn. Nel tuo tempo libero copia le opere scritte: in questo modo propagherai la conoscenza e aiuterai nella ricerca del *Metatesto*. La conoscenza dovrebbe essere patrimonio di tutti e ciascuno dovrebbe essere in grado di leggere, in modo che coloro che mentono non possano del tutto distorcere la verità.

Eldath

Dea delle Acque Gorgoglianti, Madre Guardiana delle Fronde, la Dea Verde
Divinità Minore Faerûniana

Simbolo:	Una cascata che finisce in uno specchio d'acqua ferma
Piano di residenza:	Casa della Natura
Allineamento:	Neutrale buono
Area di influenza:	Luoghi tranquilli, sorgenti, polle d'acqua, pace, cascate
Seguaci:	Druidi, pacifisti, ranger
Allineamento dei chierici:	CB, CN, NB
Domini:	Acqua, Bene, Famiglia, Protezione, Vegetale
Arma preferita:	Rete (una rete o una rete che fa danni come un colpo senz'armi)

Simboli di Robert Raper e Renick Woods

Eldath è la guardiana dei piccoli boschi e la sua presenza si sente ovunque ci sia pace. È una pacifista che evita qualsiasi azione ostile, anche quando è minacciata. Sebbene sia timida, tranquilla ed enigmatica, Eldath possiede una grande personalità e una risolutezza non subito apparenti, ma che non possono essere spezzate. Affronta le sfide ritirandosi strategicamente, un tipo di azione che nel contempo fa sì che i nemici si ritrovino in una situazione di sovraesposizione mentre i loro rinforzi si sono ormai convertiti al campo della dea. Di recente ha subito parecchi attacchi da parte di Malar e dei suoi seguaci, con il Popolo del Sangue Nero che ha distrutto parecchie delle sue polle sacre.

Simbolo di Eldath

I chierici di Eldath sono organizzati in una semplice gerarchia nell'ambito della quale circa una dozzina di chierici devono rendere conto ad un chierico anziano, che a sua volta risponde ad un grande chierico responsabile per un regno o per una grande area. La maggior parte di essi vive in comunità forestali con luoghi sacri di venerazione all'aria aperta, e trascorre la propria esistenza occupandosi di aree ancora intatte affinché non vadano in rovina, ma anzi fioriscano alla faccia degli umani e di altri flagelli similari. Raramente ricorrono a qualsiasi tipo di confronto aperto, preferendo al contrario lavorare dietro le quinte. Pochi chierici di Eldath vivono in grandi insediamenti, ma molti risiedono in piccole case vicino a ruscelli nei pressi di grandi centri. Tutti i chierici di Eldath imparano a nuotare e spesso insegnano questa abilità ai non credenti in cambio di un po' di cibo o di denaro. Molti acquisiscono il talento Mescere Pozioni.

I chierici e i druidi di Eldath pregano per i loro incantesimi una volta al giorno dopo aver scelto personalmente il momento adatto a seguito di una profonda riflessione. L'unica festività che si basa sul calendario della chiesa è il Verdeggiante, un raduno e una celebrazione che si tiene a Pratoverde. È preceduto dalla Prima Corrente, una festa che si tiene in momenti dell'anno diversi quando le acque si liberano dal ghiaccio e cominciano a scorrere alla fine dell'inverno. Il Canto della Celerità viene recitato durante l'inaugurazione di nuovi templi all'aria aperta o di santuari dedicati alla dea, quando l'acqua viene benedetta e potenziata con magia guaritrice per alcuni giorni. Molti chierici e druidi diventano multiclasse come ranger.

Storia/relazioni: Eldath è una divinità serena ed enigmatica che raramente viene menzionata nelle pagine di storia Faerûniana. Serve Silvanus insieme a Mielikki, sebbene si faccia intimidire dalla rigidità di Padre Quercia. Mielikki e Eldath si considerano sorelle. Ha anche legami molto forti con Chauntea, Selûne e Lathander poiché hanno interessi comuni. Sebbene Eldath si opponga a tutto ciò che invece sostiene Tempus, non lo considera un nemico personale. Egli, a sua volta, la considera un po' ingenua ma rispetta le sue convinzioni, generalmente ignorandole.

Dogma: La pace viene solo da dentro di noi e non può essere insegnata o imposta. Cerca l'immobilità e quindi trova la pace. Pianta alberi e qualsiasi cosa che procrei foglie verdi e curati di loro quando ne hanno bisogno, qualsiasi momento esso sia. Nutri e aiuta, non restringere o punire. Usa la violenza solo per difenderti e non uccidere alcuna creatura della foresta tranne che per prevenire la loro autodistruzione o la distruzione di qualche altro membro della sua specie. Giura di non prendere delle posizioni troppo rigide a meno che non ce ne sia assolutamente bisogno. Condividi con tutti gli esseri viventi le cose buone che crescono nell'acqua o che giungono dalle acque che scorrono, in modo che tutti possano conoscere e cantare le lodi di Eldath.

Finder Wyvernspur

Il Bardo Senza Nome
Semidio Faerûniano

Simbolo:	Un'arpa bianca dentro un cerchio grigio
Piano di residenza:	Portali della Luna
Allineamento:	Caotico neutrale
Area di influenza:	Ciclo della vita, trasformazione dell'arte, saurial
Seguaci:	Artisti, bardi, saurial
Allineamento dei chierici:	CM, CB, CN

Simbolo di Renick Woods

Akadi *Gargauth* *Eldath* *Finder Wyvernspur* *Grumbar*

Illustrazione di Carlo Arellano

Domini:	Caos, Charme, Rettili, Rinnovamento
Arma preferita:	"Spada delle canzoni" (spada bastarda)

Simbolo di Finder Wyvernspur

Finder Wyvernspur è sia la divinità della ricreazione che l'esempio più frequentemente citato di orgoglio smisurato. Il temperamento di Finder sta lentamente cambiando da quello di un essere umano vano e orgoglioso a quello di una divinità consacrata a gesta responsabili e a buone azioni. Non solo si preoccupa di far circolare le sue canzoni presso tutti i bardi di Faerûn, ma incoraggia tutti gli artisti e li sprona al continuo cambiamento, alla trasformazione e ricreazione della loro arte; un cambiamento radicale rispetto alla sua natura precedente, molto più prevedibile.

La chiesa di Finder è davvero molto ristretta, composta soprattutto da giovani bardi alla ventura e da artisti alla ricerca di fama immortale. La sua stessa esistenza viene vista quasi come una minaccia dai cleri di Oghma, Milil e Lathander nonostante l'occasionale aiuto da parte di queste stesse divinità. Tra i saurial della Valle Perduta (una valle nascosta nei pressi delle Valli), la chiesa di Finder è diventata una forza importante poiché laggiù la divinità è rispettata se non venerata dalla maggior parte degli appartenenti a questa razza. I chierici di Finder, quei pochi che esistono, passano le loro giornate a creare e ricreare la loro arte e a spargere i dogmi di Finder per tutto il Faerûn. Molti sbarcano il lunario insegnando musica, una pratica fortemente raccomandata dalla divinità stessa.

I chierici di Finder pregano per i loro incantesimi all'alba, quando la notte rinasce nel giorno. L'unica festività ufficiale della chiesa è il 20 di Marpenoth, il giorno in cui Finder uccise la manifestazione fisica di Moander e quindi la sua vera forma negli Abissi. I saurial celebrano questa giornata anche come la giornata dell'emancipazione mentre gli umani la celebrano come il giorno in cui Finder si accorse che la sua musica poteva essere addirittura migliorata con il cambiamento. In entrambi i casi, questo giorno viene celebrato con musica, danze, giochi e lo scoprimento di creazioni artistiche. Molti chierici diventano multiclasse come bardi.

Storia/relazioni: Membro fondatore degli Arpisti, Finder fu in seguito ritenuto colpevole di aver tradito gli ideali di questa società segreta quando a causa del suo orgoglio smisurato morì un suo giovane apprendista e un altro si suicidò. Dopo un lungo periodo di esilio, venne liberato da un avventuriero e in seguito divenne un dio alla fine del Periodo dei Disordini uccidendo Moander e afferrandone la scintilla divina. Così facendo liberò anche i saurial della Valle Perduta, gesto che gli guadagnò la venerazione da parte di queste creature. Come nuova divinità, Finder sta ancora cercando un suo ruolo anche se ha stretto forti alleanze con Tymora e Selûne. Col tempo è probabile che diventerà alleato di tutte quelle divinità che hanno avuto un ruolo nella fondazione degli Arpisti. Molte divinità e i loro seguaci complottano contro Finder. I cultisti che vogliono il ritorno di Moander, tra cui i cultisti elfi che sono segretamente aiutati da Lolth, si oppongono a Finder. Le divinità rettili come Sebek, Set e Tiamat si scontrano con lui poiché è diventato il patrono dei saurial. Divinità del calibro di Talona e Yurtrus vorrebbero usurpare l'area di influenza originale di Moander (decomposizione) e pure Gargauth vorrebbe privarlo della decomposizione come forma di corruzione.

Dogma: Quell'arte che sia obbligata a rimanere immutabile è un segno di stagnazione e di decadenza spirituale. Nel tentativo di prosperare, le persone devono cambiare e trasformare la propria arte di buona lena in modo che possano ricevere la vera gratificazione. L'arte ha il potere di influenzare persone e politica. Sebbene non debba essere questo il suo unico utilizzo, se l'arte si può utilizzare per mantenere la libertà e l'indipendenza dalla tirannia sociale o politica, è un'ottima idea farne uso in questo senso. Qualsiasi forma artistica è piacevole per Finder. L'espressione artistica dovrebbe essere incoraggiata in chiunque, bambini e adulti, dilettanti e professionisti. Sebbene quelle persone che abbiano imparato a padroneggiare discipline di espressione artistica siano da ammirare, è importante anche riconoscere i talenti naturali.

Garagos

Il Razziatore, Signore di Tutte le Armi, Signore della Guerra

Semidio Faerûniano

Simbolo:	Una stella a cinque punte orientata in senso antiorario e composta di braccia che impugnano delle spade
Piano di residenza:	Riposo del Guerriero
Allineamento:	Caotico neutrale
Area di influenza:	Guerra, abilità con le armi, distruzione, saccheggio
Seguaci:	Barbari, guerrieri, ranger, soldati, spie, combattenti
Allineamento dei chierici:	CM, CB, CN
Domini:	Caos, Distruzione, Forza, Guerra
Arma preferita:	"Il Tentacus" [una specie di girandola a cinque punte, che finiscono tutte con una spada] (spada lunga)

Il vero obiettivo di tutti i seguaci di Garagos il Razziatore è quello di essere coperti di sangue dei loro nemici al punto culminante di un conflitto da loro stessi cominciato. Un tempo Garagos era una onorata divinità della guerra, più associato con la vittoria attraverso la furia che non con la perseveranza, grazie a intelligenti decisioni tattiche. In seguito ebbe dei seri contrasti con il giovane semidio Tempus, il quale competeva con Garagos per il predominio sul campo della guerra. Il *Tomo dei Trionfi del Martello dei Nemici*, una collezione di scritti ritenuti sacri dalla chiesa di Tempus, racconta di una battaglia durata cento anni nella quale il Signore della Battaglia sconfisse Garagos rivoltandogli contro la sua stessa furia irragionevole. Creduto morto per molto tempo, Garagos è invece ritornato in anni recenti, svegliatosi dopo un sonno senza tempo oppure resuscitato da un culto di adoratori. Questa sua nuova reincarnazione sembra del tutto priva di quell'astuzia che un tempo era stato il suo tratto peculiare. Ora invece Garagos è sol-

Garagos

Simbolo di Renick Woods

Illustrazione di Wayne Reynolds

tanto un pazzo scatenato, un tornado con sei braccia violento e assassino il cui unico scopo sembra quello di distruggere.

I chierici di Garagos, meglio noti con il nome di razziatori di sangue, usano tutto il loro tempo a fomentare la conflittualità per tutto il continente, ben sapendo che ogni scontro contribuisce alla continua rinascita di Garagos. Credono che un giorno Garagos recupererà il suo status divino perduto, detronizzando l'odiato Signore della Battaglia e reclamando la corona di unica Divinità della Guerra. Essi creano ed espandono di continuo reti di spie, guerrieri fedeli e altri tipi di agenti per incrementare la forza del culto, e la supremazia di un gruppo del culto viene di solito determinata proprio dai giochi di potere tra agenti di chierici rivali.

Simbolo di Garagos

I razziatori di sangue pregano per i loro incantesimi alla mattina. Le cerimonie tipiche del Signore della Guerra richiedono quasi sempre spargimento di sangue e l'unzione dei fedeli per mezzo di sangue di nemici. Sebbene alcuni chierici dall'aspetto curato preferiscano seminare discordia nelle corti delle città per tutto il Faerûn, la maggior parte dei selvaggi sacerdoti di Garagos riesce a sfuggire all'acqua, mantenendo sul proprio corpo le tracce del sangue del nemico. L'ossessione per il sangue da parte del culto del Signore di Tutte le Armi ha portato molti a credere che i rituali di Garagos richiedano un certo tipo di vampirismo senza però che la cosa sia mai stata provata. Tant'è vero che con tutta probabilità la maggior parte dei vampiri farebbe del chierico di Garagos impregnato di sangue un degno pasto piuttosto che considerarlo un alleato. I razziatori di sangue diventano di solito multiclasse come barbari.

Storia/relazioni: Sebbene sia caotico neutrale, il pazzo e disprezzato Garagos è a un passo dal diventare malvagio. Una forza di distruzione quasi elementale, il Razziatore non ha praticamente alleati tra i pantheon di Abeir-Toril; gli altri dei semplicemente evitano qualsiasi contatto con Garagos. Nonostante la sua mente vacillante, Garagos nutre ancora un forte risentimento nei confronti di Tempus e del suo braccio destro, il Cavaliere Rosso. Se queste divinità dovessero un giorno affrontarsi sul campo di battaglia, è molto poco probabile che Garagos ne possa uscire vittorioso. Le capacità distruttive di Garagos, tuttavia, potrebbero andare oltre le sue debolezze tattiche e, in quel giorno, i seguaci di Tempus conosceranno certamente la vera disperazione.

Dogma: La pace è solo per i pazzi deboli. La guerra rende tutte le parti in gioco più forti e solo in un conflitto testa a testa viene soddisfatto l'onore. Solo i codardi ricusano dalla battaglia. Chiunque colpisca alle spalle un nemico o con un'imboscata dimostra di essere un codardo. Ritirarsi non è mai un'opzione, anche di fronte ad un nemico più forte, poiché se il cuore del guerriero si focalizza su Garagos, la divinità concederà forza sufficiente a sconfiggere qualsiasi nemico.

Simbolo di Grumbar

Gargauth

Il Decimo Signore dei Nove, il Signore Perduto della Fossa, il Signore Nascosto

Semidio Faerûniano

Simbolo:	Il corno spezzato di un animale
Piano di residenza:	Piano Materiale
Allineamento:	Legale malvagio
Area di influenza:	Tradimento, crudeltà, corruzione politica, rivolte
Seguaci:	Capi e politici corrotti, stregoni, traditori
Allineamento dei chierici:	LM, LN, NM
Domini:	Charme, Inganno, Legge, Male
Arma preferita:	"Corruttore" (pugnale o pugnale da lancio)

Gargauth incarna l'inevitabile rovina e corruzione che accompagna tutti i capi e i gruppi opportunisti, avidi e assetati di poteri. La malevolenza e la crudeltà sono rese ancora peggiori dalla maschera di civiltà e compassione che indossa quando lo si incontra la prima volta. Gargauth si attiene alla lettera in qualsiasi tipo di accordo, e si delizia nel tradire chiunque con cui abbia stipulato un patto distorcendo il contratto per servire i suoi scopi. Gargauth è un maestro nella strategia e il suo senso dell'umorismo modera il suo temperamento. Può sembrare erudito, affascinante e garbato ma la sua vera natura viene sempre fuori prima o poi. In verità, il Signore che Osserva è del tutto depravato, l'incarnazione della malvagità più assoluta.

La chiesa di Gargauth funziona come una società segreta con alcune eccezioni ben distinguibili. I chierici operano per incrementare il loro potere personale, quello della chiesa e, ovviamente, quello di Gargauth. Compito dei chierici è quello di operare come gli occhi e le orecchie di Gargauth per tutto il Faerûn. Devono attirare e corrompere individui potenti o figure di potere delle varie comunità per tutto il Faerûn e legarli in contratti molto precisi e favorevoli agli scopi di Gargauth. Devono cercare di assumere posizioni di potere in ogni occasione e integrarle con quella assunta all'interno della gerarchia della fede. Gargauth ha insegnato ai suoi seguaci a indebolire le altre fedi malvagie e rubare loro fedeli piuttosto che sprecare le loro energie a combattere le fedi degli dei buoni.

Simbolo di Gargauth

I chierici di Gargauth pregano per i loro incantesimi al tramonto, quando la notte comincia a corrompere il giorno. La chiesa di Gargauth celebra due festività. Lo Svelamento si celebra ad ogni Mezzinverno. Questa terribile cerimonia, che si crede necessiti di sacrifici raccapriccianti, preannuncia il momento in cui Gargauth sottometterà Faerûn come suo regno profanato e lo trasporterà a Baator per farne la Decima Fossa degli Inferi. Il Vincolo si celebra invece alla vigilia della Festa della Luna. È un rituale personale nel quale ogni chierico rinnova il suo eterno contratto con Gargauth, offrendo fedeltà assoluta per un incremento del proprio potere. Si crede che questo rituale oscuro richieda sacrifici personali sotto forma di denaro, magia e conoscenze acquisite, e il lancio di molti incantesimi terrificanti. Il clero di Gargauth conduce tutti i suoi accordi tramite contratti firmati e consacrati con il nome del Signore che Osserva. Molti chierici diventano multiclasse come discepoli divini o stregoni.

Storia/relazioni: Gargauth era un tempo un arcidiavolo la cui natura malvagia era eccessiva addirittura per le altre creature della sua stirpe. Esiliato dai Nove Inferi, Gargauth incominciò a vagare per i piani, ritornando di tanto in tanto su Toril. Il suo culto crebbe in seguito alla guerra tra gli Arpisti e i malaugrym. Oltre alle Divinità Oscure, Gargauth è denigrato anche da altre divinità malvagie quali Cyric e Shar. È una minaccia perenne per Siamorphe, dato il suo interesse nel corrompere coloro che essa indica come esempi perfetti di virtù.

Dogma: Vivere significa accumulare potere. La civiltà è solo una facciata che copre i desideri di base che costituiscono l'anima di ogni essere vivente. Coloro che vogliono sopravvivere e prosperare devono riconoscere questa verità e concentrare tutti i loro sforzi alla ricerca del potere. Per raggiungerlo si deve usare il proprio fascino ma anche parole indorate o un pugnale dentellato, a seconda della situazione. È molto più importante essere il vero monarca piuttosto che sedere sul trono e basta. Attieniti alla lettera di qualsiasi accordo che prendi e obbedisci alla legge del più forte ma sii pronto a stravolgere qualsiasi accordo o situazione forzata in modo da ottenere sempre il massimo beneficio.

Simboli di Corey Macourek, Robert Raper e Renick Woods

Simboli di Corey Macourek

Grumbar

Signore della Terra, Re della Terra Sotto le Radici
Divinità Maggiore Faerûniana

Simbolo:	Montagne su sfondo porpora
Piano di residenza:	Piano Elementale della Terra
Allineamento:	Neutrale
Area di influenza:	Elementali della terra, solidità, immutabilità, giuramenti
Seguaci:	Arconti elementali (terra), guerrieri, monaci, ranger
Allineamento dei chierici:	CN, N, NM, NB, LN
Domini:	Caverne, Metallo, Tempo, Terra
Arma preferita:	Un pugno di pietra (martello da guerra)

Grumbar è l'incarnazione elementale della terra. È una delle quattro divinità elementali venerate nel Faerûn ma, come tutte le altre ad eccezione di Kossuth, ha pochissimi seguaci. Si occupa solo relativamente dei suoi seguaci accettando pur tuttavia offerte di pietre preziose, come sardoniche, diaspri e altre gemme senza alcuna remora o commenti di qualsivoglia natura. I doni di Grumbar sono spesso magie protettive o conoscenze riguardo i luoghi segreti del sottosuolo o filoni ricchi di minerale sebbene sembra che li assegni senza una ragione particolare.

La chiesa di Grumbar è organizzata in piccole sette conosciute come le Commende, ciascuna comprendente sette chierici, sette monaci e sette ranger e tanti laici quanti è possibile supportare. Le Commende sono in genere in buoni rapporti anche perché c'è poca interazione tra di esse. Coloro che venerano il Signore della Terra si trovano spesso a predicare contro i mali derivanti dal salpare con le navi e spiegare le vele verso terre sconosciute suggerendo che sarebbe meglio invece continuare ad esplorare il continente di Faerûn. Molti dei membri del clero ritengono che vi siano "problemi a bizzeffe che rubano tempo qui a casa senza che sia necessario andare a cercarli altrove". I membri del clero di Grumbar prendono anche posizione contro i cambiamenti nel codice sociale, nei governi, nella costruzione di edifici che mutino l'aspetto del paesaggio (come le dighe) e i cambiamenti nella loro religione stessa.

I chierici di Grumbar pregano per i loro incantesimi all'alba, ringraziando la loro divinità per aver mantenuto ferma la terra durante il loro riposo. L'unica festività ufficiale della chiesa è Mezzinverno, quando si celebra una festa per solennizzare la fine di un anno e si pianificano le attività della fede per quello successivo. Una volta decise, queste attività non vengono mai mutate. I fedeli di Grumbar pronunciano un giuramento chiamato Giuramento della Terra con il quale promettono di non viaggiare mai per aria o per acqua a meno che non sia una questione di vita o di morte. I chierici di Grumbar diventano spesso multiclasse come arconti elementali (vedi Capitolo 4) o guerrieri.

Storia/relazioni: Grumbar è uno dei quattro signori elementali che sembra essere al di là della storia, nemmeno sfiorato dal passaggio del tempo. Intrattiene legami con altre divinità che si occupano della terra come forza elementale quali Geb, Garl Glittergold, Dumathoin, Laduguer e Urogalan, ma nessuno di questi rapporti è molto forte. Si oppone alla vaga e inconsistente Akadi ad ogni occasione.

Dogma: L'eterno Grumbar è perfetto e mai mutevole. Sforzati di essere simile all'eterno nel non permettere che avvengano cambiamenti. La parola data è la pietra fondante su cui si basa una società stabile sulla quale costruire. Rompere un giuramento significa minare le basi della civiltà. Prosegui e diffondi la parola di Grumbar e mostra, attraverso il tuo operato, la stabilità e la salvaguardia che porta.

Simbolo di Hoar

Gwaeron Windstrom

Maestro dell'Inseguimento, l'Inseguitore che Mai si Perde
Semidio Faerûniano

Simbolo:	Una stella bianca e l'impronta marrone di una zampa
Piano di residenza:	Casa della Natura
Allineamento:	Neutrale buono
Area di influenza:	Seguire tracce, ranger del Nord
Seguaci:	Druidi, ranger, cacciatori di troll
Allineamento dei chierici:	CB, LB, NB
Domini:	Animale, Bene, Conoscenza, Vegetale, Viaggio
Arma preferita:	"Cuore di Fiamma" (spadone)

Simbolo di Gwaeron Windstrom

Gwaeron Windstrom è il sereno e solitario patrono dei ranger del Nord. Si mostra sempre come un umano molto alto e dal fisico possente, nudo dalla cintola in su, con capelli bianchi e fluente barba bianca. Silenzioso e poco incline all'ira, il Maestro dell'Inseguimento preferisce insegnare tramite l'esempio piuttosto che con le parole. La sua ira, una volta scatenata, è terribile. Odia i troll e si dice che li cacci di continuo nella Brughiera Sterminata. Sebbene Gwaeron sia molto rispettato dai ranger attivi nel Nord, la sua fede consiste più nell'emulazione che nella venerazione.

Non esiste un clero vero e proprio di Gwaeron, distinto da quello di Mielikki, e l'esistenza stessa di una sua chiesa è quasi sconosciuta al di fuori delle schiere dei ranger del Nord. Piuttosto, molti santuari della Signora della Foresta nel Nord includono un piccolo santuario o un altare minore dedicato al Maestro dell'Inseguimento al loro interno. I seguaci di Gwaeron, noti con il nome di Cacciatori del Sentiero Silente, si occupano di mantenere basso il numero dei troll, orchi e altri umanoidi in tutto il Nord e si oppongono al clero di Malar ad ogni occasione.

I chierici e i druidi di Gwaeron Windstrom pregano per i loro incantesimi al tramonto, quando molte bestie selvagge escono dai loro nascondigli per andare a caccia di cibo. I seguaci di Gwaeron non osservano alcuna propria festività ma seguono il calendario di quelle di Mielikki. Dopo un "inseguimento" fortunato, coloro che invocano il nome di Gwaeron devono lasciare un segno composto da sei impronte nel terreno con il loro piede destro con i talloni che si toccano e le dita dei piedi tutte quante rivolte verso l'esterno. Quasi tutti i chierici e i druidi di Gwaeron Windstrom diventano multiclasse come ranger.

Storia/relazioni: Gwaeron girovagava per il Nord come ranger mortale molti secoli fa e si dice che dormisse in un boschetto subito ad ovest della città di Triboar, ora noto con il nome di Riposo di Gwaeron. Insieme a Lurue e a Shiallia, il Maestro dell'Inseguimento serve Mielikki insegnando ai suoi ranger come leggere i segni della foresta. Solo indirettamente si rapporta a Silvanus. Ha formato delle strette alleanze con le divinità del pantheon elfico, gnomesco e halfling le cui aree di influenza si avvicinano di più a quella di Mielikki, Silvanus e alle sue. Si oppone a Malar il Signore delle Bestie. Dato che il numero di seguaci che lo adora è così esiguo e simile a quello di Mielikki, potrebbe capitare che venga accidentalmente considerato un aspetto delle Regina delle Foreste o cadere vittima dello stesso Malar, se non prestasse la giusta attenzione.

Dogma: Gli esseri intelligenti possono vivere in armonia con il selvaggio senza necessariamente richiedere la distruzione dell'uno in nome dell'altro. Abbraccia il selvaggio e non temerlo, poiché i modi selvaggi sono modi buoni. Mantieni l'Equilibrio e impara i modi nascosti della vita, ma riconosci l'importanza di ciò che è positivo e la natura dirompente del selvaggio. Non permettere che gli alberi vengano abbattuti senza motivo o che la foresta venga annientata senza che ci sia una valida ragione. Vivi in simbiosi con i boschi, insegna ad altri a fare lo stesso, punisci e limita il più possibile coloro che cacciano per divertimento o praticano crudeltà sulle creature selvagge.

Hoar

Il Portatore di Sorte, Signore dei Tre Fulmini
Semidio Faerûniano

Simbolo:	Una mano avvolta in un guanto nero che regge una moneta con due facce
Piano di residenza:	Distese della Rovina e della Disperazione
Allineamento:	Legale neutrale
Area di influenza:	Vendetta, castigo, giustizia poetica
Seguaci:	Assassini, guerrieri, ladri, cercatori di castigo
Allineamento dei chierici:	LM, LB, LN
Domini:	Castigo, Fato, Legge, Viaggio
Arma preferita:	"Pungiglione del Castigo" [giavellotto dei fulmini] (giavellotto)

Hoar è la divinità vendicativa del castigo invocato da coloro che chiedono occhio per occhio. È una divinità lunatica, propensa alla violenza e con una certa inclinazione per l'umorismo acido. Dal Periodo dei Disordini, il Portatore di Sorte si è consumato al pensiero di come eliminare Anhur, la divinità Mulhorandi della guerra, e in misura minore il pantheon che lo ha generato.

Al di là di una manciata di templi, la chiesa di Hoar è composta principalmente da viaggiatori itineranti che si spostano di città in città. Essi concordano di pregare per l'intercessione della loro divinità in favore di chi cerca o teme la giustizia per un qualche attacco subito, chiedendo in cambio una piccola offerta. I ciarlatani ricevono una punizione appropriata per mano di Hoar. I chierici di Hoar sono anche alla ricerca di vittime dell'ingiustizia: ascoltano le loro storie, deliberano sulla veridicità o meno di ciò che gli viene riferito e si muovono alla ricerca degli ingiusti in modo da comminare loro la punizione più adeguata. Nessuna forma di ingiustizia può essere considerata talmente grave da meritare la punizione vendicativa della chiesa di Hoar, provocando così l'ira delle guardie cittadine dei seguaci di Tyr ma anche l'adulazione degli oppressi.

I chierici di Hoar pregano per i loro incantesimi a mezzanotte, quando le campane suonano per coloro che meritano giustizia. I chierici di Hoar sono incoraggiati a celebrare l'anniversario del più giusto e dolce atto di vendetta. Lodi silenziose o urlate (a seconda dei casi) devono essere innalzate ad Hoar ogni volta che una qualsiasi forma di vendetta viene compiuta. Inoltre, la chiesa di Hoar osserva due festività sacre. L'11 di Eleint, il Penultimo Tuono viene celebrato con banchetti di selvaggina, pane, frutta e idromele a gloria della sconfitta del dio della guerra dell'Unther Ramman. L'11 di Marpenoth la Sorte Incombente viene celebrata con cerimonie che durano tutto il giorno, costituite da tamburi rimbombanti, giuramenti vigorosi e atti di purificazione snervanti. Molti chierici di Hoar diventano multiclasse come assassini, guerrieri o ladri.

Storia/relazioni: Hoar in verità è un'antica divinità dell'Unther, venerata nelle terre del Mare Interno orientale con il nome di Assuran. Nel corso dei secoli venne cacciato dall'Unther da Ramman sebbene il suo culto rimanesse forte in Chessenta. Riuscì infine a sconfiggere il suo rivale durante il Periodo dei Disordini ma Anhur riuscì nell'impresa di privarlo dell'area di influenza ancora non reclamata di Ramman prima che Hoar potesse agire, guadagnandosi così l'ira di Hoar. Sia Tyr che Shar si contendono l'anima tormentata di Hoar dal momento che la Dea Oscura ha intenzione di trasformarlo in un suo servitore di cieca vendetta e amarezza, mentre il Dio Ferito vorrebbe liberare l'umore dolceamaro e far deviare la sua area di influenza in favore dell'ironia e della giustizia poetica. Intanto Hoar cospira con Beshaba per portare sfortuna a coloro che se la meritano.

Dogma: Sostieni la vera giustizia e mantieni lo spirito della legge, e non la legge alla lettera. La giusta ricompensa premierà sempre le azioni di ciascuno di noi. La violenza incontrerà solo violenza e il male sarà dato a coloro che lo hanno perpetrato mentre il bene sarà elargito a coloro che lo hanno sempre donato. Segui gli insegnamenti del Portatore di Sorte sempre alla ricerca del castigo, ma non cadere nella trappola di cercare atti malvagi per poterne compiere a tua volta, poiché questa è la via della seduzione del male e porta alla propria rovina. La vendetta deve essere perpetrata per coprire tutte le ingiustizie, e tutte le punizioni devono essere accordate a seconda del crimine. La vendetta è più dolce quando viene affilata con l'ironia. Ogni forma di attacco deve essere vendicata. Coloro che non rispondono agli attacchi perpetrati contro la propria persona o contro la persona amata non avranno altro risultato che subire altri attacchi.

Istishia — *Jergal* — *Gwaeron Windstrom* — *Hoar* — *Milil*

Illustrazione di Carlo Arellano

Istishia

Il Signore dell'Acqua, Re degli Elementali dell'Acqua

Divinità Maggiore Faerûniana

Simbolo: La cresta di un'onda
Piano di residenza: Piano Elementale dell'Acqua
Allineamento: Neutrale
Area di influenza: Elementali dell'acqua, purificazione, umidità
Seguaci: Bardi, arconti elementali (acqua), marinai, viaggiatori
Allineamento dei chierici: CN, N, NM, NB, LN
Domini: Acqua, Distruzione, Oceano, Tempeste, Viaggio
Arma preferita: Un'onda (martello da guerra)

Istishia è l'incarnazione elementale dell'acqua. È una della quattro divinità elementali venerate nel Faerûn ma, come tutti tranne Kossuth, ha un seguito molto limitato. Si interessa solo blandamente dei suoi seguaci ed è quasi prevedibile nella sua imprevedibilità incomprensibile e aliena. Rappresenta l'essenza stessa dell'acqua, la natura del lento cambiamento nel tempo e la capacità dell'acqua di operare cambiamenti. La maggior parte dei mortali considera le sue azioni incomprensibili e, come gli altri signori elementali, è quasi indifferente nei confronti dei suoi seguaci.

La chiesa di Istishia è organizzata in una serie di sette che collaborano per raggiungere diversi obiettivi secondo i differenti aspetti del credo del dio. Nuove sette nascono di continuo e poi vengono assorbite in altre. La chiesa utilizza un unico sistema di gradi, di modo che membri di sette diverse conoscano subito le relative cariche. La maggior parte dei chierici rimane legata ad un particolare tempio o regione ma, dal momento che rimanere nello stesso posto troppo a lungo crea stagnazione, molti di essi cambiano il luogo del tempio ogni cinque anni. Il clero lavora affinché le fonti acquifere non si inquinino e i suoi appartenenti fungono da diplomatici tra le razze di terra e quelle di mare. I templi di Istishia sono noti per le loro ceramiche eccellenti.

Simbolo di Istishia

Simboli di Renick Woods

I chierici di Istishia pregano per i loro incantesimi all'alba, ringraziando dopo aver bevuto dell'acqua. Il massimo e il minimo di marea sono celebrati con delle feste che consistono nel gettare in acqua i nuovi fedeli in maniera molto plateale e con lunghe immersioni. In queste occasioni vi sono visite tra le chiese della superficie e la branca acquatica della fede. I chierici di Istishia spesso diventano multiclasse come bardi o arconti elementali (vedi Capitolo 4).

Storia/relazioni: Istishia è uno dei quattro signori elementali che sembra rimanere al di fuori della storia, non sfiorato dal passare del tempo. Possiede altri legami con gli dei legati all'elemento dell'acqua tra cui Deep Sashelas, Eldath, Valkur e Umberlee, ma senza avere rapporti stretti. Si oppone al distruttivo Kossuth ogniqualvolta ne ha l'occasione.

Dogma: Ogni cosa è interconnessa e ciclica. L'acqua trionfa sempre poiché la terra si dissolve grazie all'acqua, il fuoco si estingue anche solo col vapore, e l'aria diventa nuvola e quindi pioggia completando il ciclo eterno. Il Signore dell'Acqua è un grande equalizzatore e livellatore degli elementi, riconosce il cambiamento ma si mantiene alla sua natura essenziale. Non cercare di essere quello che non sei; piuttosto, dai il meglio di te stesso in quello che sai fare, e porta questo messaggio di eccellenza per il mondo. Sii flessibile ma non sciocco. Come la pioggia scende nell'oceano dalle pieghe della terra anziché salire sulle montagne, spargi allo stesso modo il credo di Istishia per tutte le terre seguendo le loro strade naturali e non forzando gli eventi. I misteri della vita devono essere assaporati e studiati, ma è necessario capire che alcune risposte non si avranno mai in questa vita ma nella prossima. Comprendi che i cicli della vita si rispecchiano nei cicli del fato; sii pronto a pagare il prezzo o a cogliere i frutti delle azioni del tuo passato o del tuo futuro.

Jergal

Signore della Fine di Tutto, Scriba del Condannato, il Senza Pietà

Semidio Faerûniano

Simbolo: Un teschio senza mascella e una penna per scrivere su una pergamena
Piano di residenza: Piano del Fato
Allineamento: Legale neutrale
Area di influenza: Fatalismo, giusta sepoltura, guardiani di tombe
Seguaci: Monaci, necromanti, paladini
Allineamento dei chierici: LM, LB, LN
Domini: Fato, Legge, Riposo, Rune, Sofferenza
Arma preferita: Un guanto bianco (falce)

Jergal è il fatalistico siniscalco del Signore dei Morti, il cui compito è di registrare la sorte finale di tutti gli spiriti dei defunti. Equilibrato e terribilmente formale, non si arrabbia mai e parla sempre con voce irreale e gelida, la cui eco sembra quella di un sussurro distinto che rimbomba in una cripta abbandonata da tempo. Il Signore della Fine di Tutto si occupa solamente del lungo e ordinato elenco che riguarda le creature del mondo e il loro lento sprofondare nell'oblio della morte.

La chiesa di Jergal è piccola e di natura segreta, un ordine rigidamente gerarchico quasi paragonabile a quelli monastici, composto da scribi noti come gli Scrivani del Destino. Situati spesso in mausolei in pietra disabitati e in cripte polverose, i suoi membri passano le giornate mantenendo e aumentando vasti archivi di pergamene che elencano come le creature siano morte e qual è stato il loro destino una volta nell'aldilà. Solo nel Thay, dove la morte è una questione quotidiana, la chiesa di Jergal ha un'importanza rilevante. Una manciata di seguaci di Jergal segue ancora le vecchie tradizioni dei Compagni della Pallida Maschera, un ordine i cui membri erano specializzati nel combattere o comandare i non morti la cui esistenza non era stata ufficializzata dalla chiesa stessa o che era risultata importuna.

I chierici di Jergal pregano per i loro incantesimi al tramonto, un momento nell'arco della giornata particolarmente adatto a rappresentare il trapasso. L'ultima notte dell'anno il clero di Jergal interrompe il suo lavoro. In quella notte benedetta, nota come la Notte di un Altro Anno, i chierici leggono i nomi di tutti i morti il cui decesso sia stato registrato nelle loro pergamene nel corso dell'ultimo anno. Con l'urlo: "Un anno più vicini!", tutte le pergamene vengono quindi archiviate e il lavoro comincia il giorno successivo. Il solo rituale che i chierici di Jergal sono tenuti ad osservare è chiamato l'Atto del Sigillo. Dopo aver inscritto tutte le dipartite di tutte le creature, il modo in cui sono morte e la loro destinazione nell'aldilà, gli Scrivani del Destino devono gettare un po' di cenere e di polvere d'ossa sulle parole scritte, in modo da asciugare l'inchiostro e segnare un altro piccolo passo verso la fine del mondo. Alcuni cercano, con l'aiuto della chiesa stessa, la non morte in modo da poter continuare ad essere degli archivisti. Alcuni chierici diventano multiclasse come monaci o necromanti.

Simbolo di Jergal

Simbolo di Corey Macourek

Storia/relazioni: Bane, Bhaal e Myrkul ereditarono la maggior parte delle aree di influenza di Jergal, quando egli stancamente discese dalla sua posizione per ritirarsi nella semioscurità. La morte di quelle divinità lasciò Jergal al servizio di Cyric e quindi di Kelemvor. Sebbene la sua natura è di rimanere fedele a chi dispensa la morte, Jergal a volte mette i bastoni fra le ruote se le divinità non sono leali nei confronti delle responsabilità che vengono col togliere la vita. Jergal lavora bene con Kelemvor ma rimane fermo nel suo disprezzo nei confronti di Cyric. Inoltre usa tutte le sue energie nell'opporsi ai tentativi di Velsharoon nel prolungare la vita nella non morte.

Dogma: Ogni essere ha un luogo di riposo che viene scelto per

lui o per lei al momento della creazione. La vita è un processo di ricerca di quel posto e del riposo eterno. L'esistenza non è altro che una piccola aberrazione nell'eternità della morte. Il potere, il successo e la gioia sono transitori quanto le debolezze, il fallimento e la miseria. Solo la morte è assoluta, e solo al momento giusto. Cerca di portare ordine nel caos della vita poiché nella morte c'è la finalità e uno stato di essenza perenne. Sii pronto a morire poiché arriverà presto e senza compromessi. La vita dovrebbe essere prolungata solo quando serve una causa maggiore nel processo di morte del mondo.

Llira

Nostra Signora della Gioia, Portatrice di Gioia, Dama dei Festeggiamenti
Divinità Minore Faerûniana

Simbolo:	Un triangolo fatto di stelle a sei punte (arancione, giallo, rosso)
Piano di residenza:	Acquelucenti
Allineamento:	Caotico buono
Area di influenza:	Gioia, felicità, danza, feste, libertà
Seguaci:	Bardi, danzatori, intrattenitori, poeti, festaioli, cantanti
Allineamento dei chierici:	CB, CN, NB
Domini:	Bene, Caos, Charme, Famiglia, Viaggio
Arma preferita:	"Scintilla" (shuriken)

Lliira

Illustrazione di Vince Locke

Llira è la fanciulla sempre danzante protagonista di infinite ballate, l'archetipo della giovinetta ballerina che ha ispirato poeti, cantori e chiunque tragga godimento dall'esperienza e dalla meraviglia di una vita vissuta con gioia e libertà. In un qualche modo distaccata dagli eventi quotidiani del mondo terreno, Llira conferisce con i suoi devoti sostenitori attraverso i sogni, mostrando con esempi che molte preoccupazioni non sono degne di considerazione e solo poche questioni sono importanti al punto da allontanare il fedele dal Rigadoon Elisio, filosofia la cui colonna portante è il movimento gioioso sopra qualunque altra cosa.

Simbolo di Lliira

Simbolo di Stephanie Pui-Mun Law

I chierici di Llira (noti con il nome di portatori di gioia) spaziano da civettuole senza discernimento a edonisti pervertiti. Tutti sono comunque di buon cuore e apprezzano la gioia sfrenata più di qualsiasi altra cosa. La loro è una devozione che richiede molto movimento tanto che i chierici di Llira sono apprezzati in tutto il Faerûn come alcuni tra gli individui dal corpo più tonificato. I loro templi ricevono beni dando feste di grande sfarzo e quindi spendono quegli stessi beni in una maniera apparentemente caotica, magari per abbellire questo o quel posto o per fare una festa a sorpresa in onore di un qualche signore austero. Tra le persone di buon carattere nelle terre civilizzate, i portatori di gioia di Llira trovano patrocinio e protezione, diventando tra i chierici più benvoluti nel Faerûn. In terre più oscure, o in regioni aspre e non civilizzate, nelle quali la frivolezza può condurre a morte certa a causa del clima o delle forme di potere, la religione di Llira viene soppressa con zelo. Lungi dall'essere spaventati da ciò, i chierici di Llira sono invece incoraggiati a cercare questi luoghi con la speranza di dare ai loro abitanti felicità e gioia con un passo di danza allegra e con l'accenno ad una melodiosa cantata.

I portatori di gioia provano gioia a vedere il sole nascere (tra le molte altre cose) e pregano la Dama dei Festeggiamenti ad ogni alba. Quasi ogni giorno che non sia legato ad una celebrazione di una qualche divinità malvagia è oggetto di gioia. Le celebrazioni più sacre cominciano con la Gettata delle Spade, un rituale nel quale due o più armi vengono lanciate a terra e sepolte sotto un tumulo di fiori freschi. I chierici di Llira diventano spesso multiclasse come bardi.

Storia/relazioni: Il più grande amico di Llira nel pantheon Faerûniano è la divinità bardica Milil, con il quale ha in comune la passione per l'intrattenimento. Un tempo grande amica anche della dea del commercio Waukeen, Llira addirittura assorbì alcuni chierici dell'Amica dei Mercanti quando la dea scomparve durante il Periodo dei Disordini. Al suo ritorno tuttavia Waukeen volle indietro quei chierici che si erano convertiti alla dedizione della Portatrice di Gioia, con il risultato che si creò un'insanabile spaccatura tra le due amiche di un tempo. L'assassinio dell'Alta Maestra Cerimoniale di Selgaunt Chlanna Asjros (che era stata amante di Llira quando aveva assunto un corpo mortale durante il Periodo dei Disordini) per mano delle forze locali del culto di Loviatar ha profondamente abbattuto la Portatrice di Gioia. Un ordine militante noto come i mimi scarlatti si aggira ora per il Faerûn con il suo sostegno, con il compito di eliminare gli agenti della Vergine del Dolore per mezzo di una danza elaborata e mortale grazie agli stivali dotati di lame.

Dogma: Ogni giorno rappresenta un altro passo avanti nel Rigadoon Elisio, la danza felice in celebrazione di una vita vissuta con pienezza e senza preoccupazioni o frustrazioni. Cerca la gioia sforzandoti sempre di concederla, tu per primo, ad altri. Le grandi feste sono per tutti: unisci coloro che si sono perduti, le persone sole, gli esiliati e i fuorilegge, i reietti e addirittura i tuoi nemici. Lascia che la gente segua i suoi desideri e non fallire mai nel seguire i tuoi.

Loviatar

Vergine del Dolore, la Frusta Volitiva
Divinità Minore Faerûniana

Simbolo:	Un gatto a nove code con ganci
Piano di residenza:	Distese della Rovina e della Disperazione
Allineamento:	Legale malvagio
Area di influenza:	Dolore, ferite, agonia, tormento, sofferenza, tortura
Seguaci:	Ingannatori, torturatori, combattenti malvagi, depravati
Allineamento dei chierici:	LM, LN, NM
Domini:	Castigo, Legge, Forza, Male, Sofferenza
Arma preferita:	"Tormentatore" (flagello)

Loviatar è l'aggressiva, dominatrice e impavida patrona dei torturatori, sadici e prepotenti. La sua natura è fredda, calcolatrice e crudele e il suo cuore è gelido come il ghiaccio. La Vergine del Dolore

possiede un istinto che la porta a infliggere dolore sia fisico che psicologico, pronta a colpire l'increspatura più grande nell'armatura emozionale della sua vittima. A differenza di molti prepotenti, lei non prova dolore a sua volta, ma i suoi piani spesso si basano sull'innato egoismo della natura umana.

La chiesa di Loviatar, dominata da donne umane e mezzelfe, è molto forte in città grandi e decadenti dove nuovi seguaci vengono reclutati tra i ricchi annoiati e le autorità sono spesso tolleranti nei confronti di queste attività depravate. I chierici della Vergine del Dolore si prodigano instancabilmente per causare sofferenza, sia nei confronti di gruppi che di singoli. Questo lavoro può essere brutale, come massacrare una banda di orchi finché non fuggono, oppure più sottile, come spezzare il cuore di giovani aristocratici facendo finta di essere innamorate di loro (nascondendo, ovviamente, la fede nei confronti di Loviatar), facendo di tutto per distruggere legami d'amore precedenti e amicizie oppure entrando in scandalose relazioni amorose prima di respingere i poveri malcapitati e andarsene. Essere delle ottime attrici (o attori) e di bellezza non comune (o molto abili nell'utilizzare la magia per apparire tali) sono tratti molto utili alle sacerdotesse di Loviatar, ma quelle che hanno più successo sono coloro che capiscono i modi e la natura delle persone e quindi sanno come ferirle maggiormente e manipolarle verso i loro scopi.

Loviatar

Illustrazione di Scott Fischer

Le chieriche di Loviatar (o chierici) pregano per i loro incantesimi alla mattina, inginocchiate, dopo essersi flagellate con una frusta. (Il medesimo rituale viene ripetuto alla sera, sebbene senza le preghiere necessarie per ottenere gli incantesimi). Le chieriche celebrano tutte e quattro le festività di inizio stagione con il Rito del Dolore e della Purezza: si tratta di una danza in circolo che i membri del clero compiono cantando e danzando sopra fili spinati, spine, vetri rotti o pezzi di cristallo, dove le fruste delle chieriche di alto livello e il battere del ritmo dei fedeli supini spingono i partecipanti ad una crudeltà ancora più accesa. Ogni dodici notti (a meno che questa notte non coincida con il Rito del Dolore e della Purezza, che la sostituisce) i membri del clero celebrano i Riti della Candela, riti minori, nei quali si canta, si salmodia e si prega danzando intorno ad un circolo di candele accese, sottoponendo parti del proprio corpo alle fiamme, ripetutamente, finché il rito non ha termine con la chierica di più alto livello che estingue la sua candela con del vino consacrato. Molte chieriche diventano multiclasse come guerriere, specializzandosi nell'uso della frusta, come stregone, o anche come maghe, specializzandosi nelle scuole di ammaliamento o illusione.

Storia/relazioni: Loviatar è una delle Divinità Oscure, un tempo ha servito Bhaal e Talona, e quest'ultima in particolare è tormentata e stuzzicata dalla Vergine del Dolore. Dalla morte di Bhaal durante il Periodo dei Disordini, sia Loviatar che Talona sono cadute sotto il giogo di Shar. Tuttavia, il ritorno di Bane, che era il superiore di Bhaal, costituisce un presagio di conflitto della sua lealtà. Loviatar va d'accordo con Malar, siccome considera il modo di cacciare di questa divinità una forma di tortura a lei particolarmente gradevole. La Vergine del Dolore odia con tutta se stessa Ilmater, che protegge le sue vittime dai tormenti che vorrebbe infliggere loro, e prova sentimenti simili nei confronti di Eldath e Llira per la pace e la gioia che promettono senza le necessarie sofferenze per raggiungerle.

Simbolo di Loviatar

Simbolo di Stephanie Pui-Mun Law

Dogma: Il mondo è ricco di dolore e tormento e tutto ciò che è possibile fare è imparare a sopportare le inevitabili ferite e infliggere altrettanto dolore a chi le ha inflitte. La gentilezza è la migliore amica del dolore, e serve ad acuire l'intensità della sofferenza. A volte, invece di infliggere dolore, cerca di portare sollievo, secondo il tuo piacere, in modo da far crescere una falsa speranza di salvezza e accrescere il Mistero della Pietà di Loviatar. La continua crudeltà portererebbe tutti contro di te. Agisci invece con malia, e infliggi dolore e tormento a coloro che lo desiderano, nonché a coloro che lo meritano o che ne sarebbero maggiormente colpiti. Le frustate, il fuoco e il freddo sono i tre tipi di dolore che non falliscono mai il loro compito. Diffondi gli insegnamenti di Loviatar ogniqualvolta la punizione viene ripartita. Il dolore mette alla prova chiunque, ma garantisce la forza di spirito e il vero piacere solamente ai duri e ai fedeli. Non esiste alcuna punizione se colui che reca sofferenza non conosce la disciplina. Ovunque c'è una frusta, c'è Loviatar. Temila... e al tempo stesso bramala.

Lurue

L'Unicorno, la Regina Unicorno, la Regina delle Bestie Parlanti

Semidea Faerûniana

Simbolo:	La testa di un unicorno con corno d'argento davanti ad una luna crescente
Piano di residenza:	Casa della Natura
Allineamento:	Caotico buono
Area di influenza:	Bestie parlanti, creature intelligenti non umanoidi
Seguaci:	Druidi, intrattenitori, emarginati, ranger, viaggiatori, cavalcatori di unicorni
Allineamento dei chierici:	CB, CN, NB
Domini:	Animale, Bene, Caos, Guarigione
Arma preferita:	Un corno di unicorno (lancia corta)

Totalmente dedita al desiderio di viaggiare, Lurue può essere capricciosa, ma diventa infinitamente leale una volta che ammette qualcuno alla sua fiducia e non abbandona mai i suoi seguaci nel momento di bisogno. Quando non ha altra scelta che combattere, Lurue è un'avversaria dura e determinata, anche se preferisce leggeri motteggi, indovinelli intelligenti, nuove scoperte e la gioiosa esplorazione della vita.

La chiesa di Lurue non ha una formale gerarchia e non vi sono templi a lei dedicati. Sebbene alcune specie, come ad esempio unicorni, pegasi e gufi parlanti, la venerino come loro regina, la maggior parte dei suoi fedeli (in particolare coloro che sono stati colpiti dall'incantesimo *risveglio*) sono emarginati dalla loro stessa specie a causa delle loro incredibili abilità. I chierici di Lurue passano il loro tempo confortando i bisognosi, dando supporto ai sognatori in modo che possano realizzarli e portando aiuto a tutti coloro che ne hanno bisogno. Pochissimi si attengono al medesimo compito per parecchio tempo (sebbene sappiano portare egregiamente a termine un singolo compito loro assegnato) e la maggior parte è

periodicamente vittima del desiderio di viaggiare. Molti membri del clero di Lurue sono avventurieri che viaggiano per il Faerûn tentando di riparare ogni genere di torti e cercando un buon equilibrio tra felicità, nuove esperienze e miglioramento personale in questa professione.

I chierici e i druidi di Lurue pregano per i loro incantesimi a mezzanotte, in una valle boschiva o in una radura illuminata dalla luna, se possibile. Due sono i giorni sacri a Lurue, considerati gemelli: la Festa di Mezzestate e la Festa della Luna. La prima è una celebrazione che dura tutta la notte fatta di baldorie, buffonerie di tutti i tipi e moltissimo schiamazzo. La festa è inoltre caratterizzata da corse selvagge sia per terra che per cielo, parodie teatrali, finti duelli, grandi cantate e dichiarazioni d'amore. Molti unicorni scelgono in questa notte il loro compagno di vita. La Festa della Luna è, al contrario, una cerimonia silenziosa che celebra l'avvento dell'inverno e durante la quale si ricordano i cari che non ci sono più. Molti capolavori d'arte e di poesia epica vengono proposti per la prima volta al pubblico durante la Festa della Luna per acquietare gli applausi, in particolare nella città di Silverymoon che pare sia stata fondata proprio in questo giorno. Molti chierici e druidi diventano multiclasse come ranger.

Storia/relazioni: Si dice che Lurue sia la figlia di Selûne, ma è certo che serva Mielikki come alleata, amica e pure come cavalcatura e, al contempo, serva Silvanus. Lavora a stretto contatto con Shiallia e Gwaeron Windstrom, ha un'alleanza duratura con Nobanion e considera Chauntea un'amica. La Regina Unicorno è un'acerrima nemica di Malar il Signore delle Bestie, che condanna per aver aiutato i Maghi Rossi di Thay a creare gli unicorni neri. Malar, da parte sua, sarebbe più che felice di sgozzarla, dal momento che la considera una creatura di grande valore da cacciare.

Dogma: L'Unicorno è simbolo di speranza, gioia, salvezza e di protezione nei confronti dei bisognosi, i disperati e i dimenticati. La vita deve essere gustata e vissuta con allegria. Le cerche sono da prendere al momento opportuno e i regali sono da fare secondo capriccio. Sogni impossibili sono da perseguire per la sola speranza che un giorno si possano avverare. Chiunque, non ha importanza quanto speciale, deve essere elogiato per i suoi punti di forza e consolato nelle sue debolezze. Il male si scioglie più velocemente se confrontato con un umorismo tagliente e una gioia senza controllo. Solo sul percorso dell'unicorno è possibile incontrare la gioia.

Simbolo di Lurue

Milil

Signore del Canto, la Sola Vera Mano di Oghma Onnisciente

Divinità Minore Faerûniana

Simbolo:	Un'arpa a cinque corde fatta di foglie d'agento
Piano di residenza:	Casa della Conoscenza
Allineamento:	Neutrale buono
Area di influenza:	Poesia, canzoni, eloquenza
Seguaci:	Avventurieri, bardi, intrattenitori
Allineamento dei chierici:	CB, CN, NB
Domini:	Bene, Charme, Conoscenza, Nobiltà
Arma preferita:	"Lingua Affilata" (stocco)

Milil è un grande esecutore: sicuro di sé, ispirato, capace di una memoria straordinaria, specialmente quando decide che qualcosa deve essere ricordato. È molto bravo ad improvvisare, sia per necessità che per desiderio personale. È un profondo conoscitore di tutte le forme di galateo e di altre vaste aree di conoscenza, ma è soprattutto abilissimo in tutte le tecniche di recitazione, in particolare quelle riguardanti la sua sfera di influenza: musica, poesia e l'arte retorica. Tuttavia, è anche un grande individualista (a volte anche troppo) e adora essere al centro dell'attenzione. Se non è così, si annoia facilmente e la sua mente comincia a vagare. Gli piace anche entrare in relazioni amorose sia con altre divinità che con mortali solo per il suo piacere personale, con grande fastidio di altre divinità più moderate.

La chiesa di Milil è organizzata con una struttura centralizzata che vede tutti i templi riconoscere come capo (quanto meno formalmente) il Patriarca del Canto di Waterdeep. La maggior parte dei chierici di Milil, noti come i Sorlyn, trascorrono il loro tempo a imparare testi di canzoni e come meglio interpretarli con un repertorio di strumenti che

Simbolo di Stephanie Pui-Mun Law

Illustrazione di Puddnhead

è in continua, sebbene lenta, crescita, sia nei templi che per strada. Si preoccupano di annotare sia composizioni originali sia quelle che hanno appreso, utilizzando la magia per archiviare questi testi da lasciare ai loro posteri. Alcuni Sorlyn lavorano come istitutori per tutti coloro che professano fede in Milil o che pagano per l'istruzione ricevuta; sono gli arbitri delle gare tra bardi o anche delle dispute tra compagnie e collegi. Quei chierici più avventurosi invece vagano per le strade di Faerûn, con lo scopo di salvare o proteggere i comuni menestrelli così come i bardi più famosi quando le cose si mettono male per loro, o anche di accompagnare eroi di altre fedi, in modo che possano scrivere ballate sugli avvenimenti che li vedono protagonisti. Alcuni chierici sono invece loro stessi avventurieri e si preoccupano di recuperare musica e strumenti da vecchie tombe e rovine oppure di apprendere musica del passato utilizzando incantesimi quali *conoscenza delle leggende* e magie simili.

I chierici di Milil pregano per i loro incantesimi quando si svegliano, all'alba, invocando ad alta voce la loro divinità con il Canto dell'Elogio, che viene improvvisato anche dopo una vittoria in battaglia o dopo il raggiungimento di un obiettivo importante. Tra gli altri rituali, vi sono il Canto del Dolore, solenne e intenso, che richiede più strumenti a corda, che si intona al funerale di ogni fedele di Milil, e il Canto del Benvenuto, intonato quando qualcuno accoglie la fede di Milil. Le feste del calendario che sono anche feste per Milil sono Pratoverde, quando i fedeli intonano il Richiamo dei Fiori, e Mezzestate, quando si tiene il Gran Banchetto. Questa celebrazione è composta da banchetti, danze e baldoria dove la parodia e le pungenti canzoni satiriche sono l'aspetto principale. Tutti i rituali di Milil in cui sia presente più di un fedele sono cantati o suonati: una preghiera e una canzone in assolo inginocchiati di fronte all'altare, un inno comune seguito da un sermone o da suppliche al Signore del Canto (e l'offerta di doni votivi), e quindi una canzone di chiusura che si conclude con un crescendo talmente elevato da far sì che i presenti comincino a piangere di gioia, tra lo stupore e l'ammirazione dei chierici di altre fedi. Molti chierici diventano multiclasse come bardi.

Simbolo di Milil

Simboli di Corey Macourek e Robert Raper

Storia/relazioni: Milil e Deneir sono le Mani di Oghma e quindi sono al suo servizio, sebbene il rapporto di Milil con Gond, che pure serve il Custode, sia in qualche modo teso. Egli è in ottimi rapporti con Mystra, Sune, Llira e con i Seldarine; considera Finder Wyverspur una buona promessa, sebbene questo sentimento non sia corrisposto. Si è guadagnato l'inimicizia di Cyric per averlo pesantemente preso in giro con le canzoni riguardanti il periodo di follia che il Principe delle Menzogne ha trascorso.

Dogma: La vita è una canzone, che comincia con la nascita e finisce solo con il tintinnio dell'ultima corda. Lotta perché tutta la canzone, non solo le sue parole o la sua musica, sia la più bella. Non distruggere alcun testo di musica o strumento musicale e non porre termine ad una canzone prima che chi l'abbia intonata abbia finito. Ascolta anche il mondo che ti circonda e dagli il tuo suono. La musica di un cantante potrebbe essere rumore per un altro, quindi non fermare nessuna musica di bassa qualità se l'eseguirla rende gioioso il cantante. Diffondi gli insegnamenti del canto e della musica. Canta per Milil ogni giorno. La musica è la cosa più preziosa che gli esseri viventi possano creare. Incoraggia quindi il suo apprendimento, il suo uso e la conservazione nel tempo e in tutti i modi possibili. Risveglia una canzone d'amore in quante più creature ti sia possibile e canta liberamente di fronte al fuoco di campo o durante il tragitto. Non smettere mai di cercare nuovi motivetti, nuove tecniche e nuovi strumenti da imparare.

Nobanion

Lord Criniera di Fuoco, Re delle Bestie

Semidio Faerûniano

Simbolo:	La testa di un leone su uno scudo verde
Piano di residenza:	Casa della Natura
Allineamento:	Legale buono
Area di influenza:	Regalità, leoni, bestie feline e bestie buone
Seguaci:	Druidi, guerrieri, capi, paladini, ranger, soldati, insegnanti, wemic
Allineamento dei chierici:	LB, LN, NB
Domini:	Animale, Bene, Legge, Nobiltà
Arma preferita:	La testa di un leone (piccone pesante)

Nobanion irradia sia potenza che buon cuore. Il suo ruggito è assordante e quando decide di fare uso di tutta l'energia del suo carisma, la sua maestà lascia attoniti. Tuttavia, anche la più piccola delle creature che si avvicina a lui in buona fede si trova assolutamente a suo agio. Lord Criniera di Fuoco cerca di dirigere il suo orgoglio a compiere ciò che è nobile e giusto, ma non obbliga i suoi fedeli a fare lo stesso. Preferisce che chi si trova sotto il suo dominio scelga liberamente tra bene e male, azione e inazione, ordine e caos. Non muove le fila da dietro le quinte e non chiederebbe mai ad alcuno di fare ciò che lui stesso non farebbe, morire per salvare qualcun altro in primis.

La fede di Nobanion è sparsa in tutto il Golfo di Vilhon, la Costa della Spada e la regione delle Pianure Scintillanti, tuttavia Lord Criniera di Fuoco è venerato principalmente all'interno dei confini della Foresta di Gulthmere, nella città di Nathlekh, e tra i lucertoloidi delle Pianure Scintillanti.

A parte quelli di Nathlekh, i seguaci di Nobanion sono rigidamente divisi per grado ma senza altra organizzazione. L'Orgoglio di Nobanion è il nome collettivo dei chierici di questa divinità. Spesso sono capi di comunità nelle quali il dio è riverito. Molti chierici sono monarchi benevoli, giudici, soldati, conestabili o guardiani contro il male. L'avanguardia delle armate fedeli a Nobanion è in genere costituita da chierici e crociati del Re Leone. Altri insegnano ai giovani le loro abilità nella caccia e nella guerra, allo stesso tempo dando loro in eredità un codice morale e la continuazione di tradizioni sia con le parole che con gli insegnamenti pratici. Tra le tribù di lucertoloidi delle Pianure Scintillanti, gli sciamani di Nobanion sono in genere capi potenti, secondi solamente al capo tribù o al re. Sono loro i responsabili della scelta delle creature da cacciare, della benedizione degli uccisi e della conferma del passaggio dei giovani membri dell'orgoglio all'età adulta.

I chierici e i druidi di Nobanion pregano per i loro incantesimi al tramonto, prima di cominciare la caccia notturna. La Festa dell'Orgoglio si celebra in genere nella prima decade di Ches. Durante questa celebrazione si scherza, si danza, ci si corteggia, si fa l'amore e si celebra in genere la ricchezza della vita e il suo potenziale. Il credo religioso promette che un bimbo (o un cucciolo) concepito nel corso di questa notte diventerà una persona importante nella chiesa (quanto meno un orgoglio). La Celebrazione della Nuova Nascita cade invece durante la terza decade di Kythorn, caratterizzata da una grande caccia o festa. Questa cerimonia celebra la nascita (o rinascita, gli insegnamenti religiosi su questo punto rimangono vaghi) di Nobanion, l'importanza dei leoni nel Golfo di Vilhon e il valore della caccia nella regione. I nuovi nati vengono battezzati con il Rito del Primo Sangue, durante il quale la loro zampa (o mano) destra viene bagnata con il sangue di una vittima e benedetta da un chierico o druido di Nobanion. I chierici di Lord Criniera di Fuoco diventano spesso multiclasse come campioni divini, guerrieri o paladini. I suoi druidi diventano spesso multiclasse come ranger.

Simbolo di Nobanion

Storia/relazioni: Nobanion è in realtà una divinità intrusa, avendo stabilito la sua presenza nel Faerûn solo da qualche secolo. È responsabile di aver allontanato la maggior parte dei fedeli di Malar dal Golfo di Vilhon e il Leopardo dal Sangue Nero ha giurato di vendicarsi di Nobanion. Il Re Leone è da tempo alleato di Lurue così come di Tyr, Torm, Mielikki e di altre divinità della natura benigne.

Dogma: Caccia solo quando sei affamato e non ingozzarti senza bisogno. Non buttare via nulla e tutti avranno qualcosa. Il ciclo della vita unisce tutti gli esseri viventi in un'unica entità che è la vita

stessa. La legge della giungla sostiene che solo il più forte sopravvive, ma sopravvive davvero solo come capo, non come tiranno, e proteggendo i deboli invece che intimidendoli. Tutte le creature hanno le loro forze nei ruoli ad esse assegnati e dovrebbero essere incoraggiate a trovare la loro nicchia. Dalla collaborazione tra esseri con forze diverse si giunge alla forza della squadra e della comunità, la più grande forza che ci sia. Dimostrando compassione e tolleranza e vivendo a contatto continuo con la terra, tutte le creature viventi possono trovare armonia con la natura e l'una con l'altra. Rimanendo coerenti con se stessi e con il proprio orgoglio e conducendo una vita di dignità e onore ci si guadagna il rispetto dei propri pari.

I lucertoloidi riducono questa dottrina a queste poche righe: solo il più forte sopravvive. Vivi e lascia vivere, a meno che tu non venga provocato. Proteggi l'orgoglio e tutti i suoi membri, ma se ingiuria o malattia dovesse coglierlo, concedigli una fine veloce e senza dolore.

Simbolo di Savras

Savras

L'Onnisciente, Signore della Divinazione, Colui che Possiede il Terzo Occhio

Semidio Faerûniano

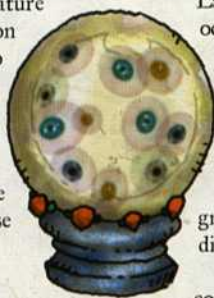
Simbolo:	Una sfera di cristallo che contiene molti tipi di occhi
Piano di residenza:	Cuore del Dweomer
Allineamento:	Legale neutrale
Area di influenza:	Divinazione, destino, verità
Seguaci:	Divinatori, giudici, monaci, cercatori di verità, incantatori
Allineamento dei chierici:	LM, LB, LN
Domini:	Conoscenza, Fato, Incantesimi, Legge, Magia
Arma preferita:	L'occhio di Savras (pugnale)

Savras parla con frasi chiare e precise e raramente dice ciò che l'ascoltatore vuole sentirsi dire. Dice sempre e solo la verità e, quando la verità dipende dalla prospettiva con cui si guardano le cose, la rivela per intero. C'è poca compassione o emozione nelle azioni o nel portamento di Savras, ma secondo i saggi questa facciata di apparente insensibilità è solo una maschera indossata dalla divinità che, al contrario, si preoccupa profondamente del destino di Faerûn, ma si trova nell'impossibilità di fare qualcosa per cambiarlo. Savras non perde quasi mai le staffe, ma quando questo accade la sua ira è senza pari. Recentemente è rimasto molto deluso da alcuni avvenimenti che non aveva previsto e non è in grado di comprendere il significato di un vuoto nelle sue divinazioni riguardanti il futuro.

La chiesa di Savras è piccola ma ben organizzata. Molti chierici si occupano di predire il futuro oppure di studiare il passato e di occuparsi delle conseguenze di ciò che apprendono. Per necessità, il clero di Savras si impegna in sessioni strategiche di lunga durata per analizzare le implicazioni degli eventi futuri e i relativi piani. Alcuni seguaci dell'Onnisciente vagano per il Faerûn mormorando profezie, mentre altri sono alla ricerca di zone remote dove abitare e divenire oracoli. Altri sono impegnati come cercatori di verità e sono al servizio dei sistemi legali di varie città e regni come testimoni esperti, magistrati o giudici.

I chierici di Savras cominciano e terminano la loro giornata con lunghe sessioni di meditazioni, pregando per i loro incantesimi di notte prevedendo ciò di cui avranno bisogno il giorno successivo. La Festa della Luna è celebrata dai seguaci di Savras con il nome di Visione. Questo giorno sacro è osservato da ogni devoto praticante con 24 ore di meditazione continua. In alcuni templi la meditazione si tiene in una sauna o in un bagno di vapore, in altri alla caligine dell'incenso. Ogni fedele che partecipa a questa lunga cerimonia viene premiato con una visione proveniente dall'Onnisciente. I beneficiari devono agire in armonia con queste visioni o rischiare l'ira di Savras. Molti chierici diventano multiclasse come divinatori o monaci.

Storia/relazioni: Savras era un tempo un dio di incantatori arcani nel Sud, la cui area di influenza era molto simile a quella di Azuth: maghi al servizio di Mystra. I due lottarono prima del Cataclisma dell'Alba e Savras cadde, sebbene la sua chiesa sostenga che lo fece deliberatamente dopo aver divinato il futuro. Azuth divenne l'unica divinità dei maghi e l'essenza dell'Onnisciente venne imprigionata in un bastone creato da Azuth. Di recente Azuth ha liberato Savras dopo avergli strappato un giuramento di fedeltà, ma Savras risente della nuova posizione in cui si trova. È decisamente indifferente ai piani di Velsharoon, ma si sforza in tutti i modi di svelare tutte le bugie di Cyric. Recentemente l'Onnisciente si è mostrato poco sor-

Illustrazione di Carlo Arellano

preso dalle azioni di Shar e si oppone con forza al suo utilizzo della Trama d'Ombra, che rende le sue divinazioni molto più complicate.

Dogma: La cecità dei mortali è l'origine della follia. Cerca la verità in tutte le cose, grandi e piccole, e non nascondere nulla. Dì solo la verità, poiché le bugie e le falsità, anche per buoni motivi, sono la radice della disperazione. Non farti bloccare dall'indecisione, ma non intraprendere alcuna azione senza analizzarne tutte le implicazioni. Azioni intraprese senza coscienza sono molto di rado più benefiche di strategie ben congegnate che sono state pensate con attenzione. I mortali, che usano solo i due occhi di cui sono dotati, sono essenzialmente ciechi. Savras procura il terzo occhio benedetto, permettendo sia di vedere lontano ma anche di vedere dentro, cosicché ai mortali è permesso intravedere l'onniscienza degli dei. Non è errato utilizzare la conoscenza così acquisita per aiutare la chiesa o se stessi, ma dovrebbe essere utilizzata cautela nel promuovere gli obiettivi altrui, dal momento che parte dei loro reali motivi potrebbero essere nascosti. Cerca questi motivi, prima di intraprendere una qualunque azione, in modo da non procurare danni a ciò che ti circonda solo per salvare la tua vita mortale.

Simboli di Robert Raper e Renick Woods

sharess

La Dama Danzante, Madre dei Gatti

Semidea Faerûniana

Simbolo:	Labbra femminili
Piano di residenza:	Acquelucenti
Allineamento:	Caotico buono
Area di influenza:	Edonismo, soddisfazione dei sensi, feste di palazzo, gatti
Seguaci:	Bardi, edonisti, sensualisti
Allineamento dei chierici:	CB, CN, NB
Domini:	Bene, Caos, Charme, Inganno, Viaggio
Arma preferita:	Un grande artiglio di gatto (bracciale-artiglio)

Sharess è una dea dalla bellezza sconvolgente, rivaleggiata solamente da Sune. Si dice che la sua voce assomigli alle fusa di gatto, e chi la ascolta ha la sensazione di essere accarezzato da soffice pelo o da velluto. È una divinità di natura incostante e capricciosa, che non permette a nessuno di comprendere appieno la sua vera indole. Possiede la stessa caparbia indipendenza e la stessa natura volta alla ricerca del piacere tipica dei felini, ed è costantemente occupata nella cura del proprio aspetto. Viene spesso rappresentata (specialmente nel Mulhorand, dove è nota con il nome di Bast) come una voluttuosa donna umana con una testa di gatta. Sharess trae sconfinato piacere nel giocare con giovani mortali di bell'aspetto e non può fare a meno di flirtare con chiunque incontri sulla sua strada. Tuttavia, quando il suo ardore si tempera e la sua passione è stata appagata, si distrae facilmente e si muove alla ricerca di nuovi piaceri. Prova grande ribrezzo per i serpenti.

La chiesa di Sharess non ha una vera e propria organizzazione, sebbene i suoi membri lavorino spesso assieme. Il clero di Sharess organizza frequentemente feste in grandi città, oppure trova impiego al servizio di monarchi in decadenza. Queste feste includono celebrazioni, ricevimenti variegati, bagni con massaggi e qualsiasi altro tipo di piacere immaginabile. Quelli più ricchi hanno al loro servizio uno o due chierici di Sharess di medio livello. Alcuni chierici invece si aggirano per le periferie, con la benedizione di Sharess, alla ricerca di nuove sensazioni di piacere da aggiungere al loro repertorio.

I chierici di Sharess pregano per i loro incantesimi al tramonto, quando il richiamo della notte si fa sentire. La chiesa di Sharess festeggia il più alto numero di festività rispetto a qualsiasi altra fede nel Faerûn. I chierici sono noti collettivamente con il nome di Celebrazione Continua della Linfa Vitale. Il giornaliero sorgere e tramontare del sole, il passaggio annuale delle stagioni, l'apparire della luna piena e praticamente ogni avvenimento naturale è motivo di celebrazioni e selvaggi festeggiamenti ai quali il popolo è sempre invitato. Tutti questi festeggiamenti hanno svariati nomi bizzarri e ne vengono aggiunti di nuovi non appena quelli vecchi cadono nel dimenticatoio. Senza alcun dubbio, la Veglia di Mezzestate è comunque il momento di maggior celebrazione tra i fedeli di Sharess e un'occasione ghiotta per ricercare i piaceri più sfrenati. Molti chierici diventano multiclasse come bardi.

Storia/relazioni: Bast era una dea del pantheon Mulhorandi che operava come patrona dei gatti e come luogotenente di Anhur nella sua eterna lotta contro Set. All'apice del secondo impero Mulhorand, quando molti culti bestiali erano fiorenti, Bast si accaparrò l'area di influenza di Felidae, una divinità bestiale dei felini, dei piaceri sensuali e dei nomadi. Colpita dal desiderio di viaggiare, Bast girovagò per tutto il Faerûn, lasciando dietro di sé una scia di culti a lei dedicati, per i quali il suo nome era Sharess. Sharess cominciò in seguito a sperimentare i lati più oscuri del piacere e cadde sotto il giogo di Shar. Sarebbe stata sicuramente sottomessa dalla Dea Oscura, se Sune non l'avesse liberata durante il Periodo dei Disordini. Da allora, Sharess ha ricostruito la sua amicizia con Anhur, Hanali Celanil, Lliira, Milil, Nobanion, Selûne e Sune. Ora si oppone al male perpetrato da Set, Shar e Loviatar (in particolare Shar non ha mai dimenticato che Sharess è riuscita a sfuggire alle sue grinfie).

Simbolo di Sharess

Dogma: La vita deve essere vissuta con pienezza tentando di appagare interamente ogni desiderio sensuale, proprio e altrui. Ciò che è buono dà piacere e ciò che dà piacere è buono. Il piacere deve essere ricercato ad ogni opportunità e la vita deve essere vissuta come una festa continua. Spargi tutto ciò che Sharess può dare, in modo che tutti possano gioire nella festa continua della vita e portare gioia a tutti coloro che sono in difficoltà. Esperienze infinite attendono coloro che desiderano esplorare, quindi occorre sperimentare il nuovo senza dimenticare di assaporare il vecchio.

shiallia

Danzatrice delle radure, Figlia della Grande Foresta, la Signora dei Boschi

Semidea Faerûniana

Simbolo:	Una ghianda dorata
Piano di residenza:	Casa della Natura
Allineamento:	Neutrale buono
Area di influenza:	Radure boschive, fertilità dei boschi, crescita, la Grande Foresta, Bosco di Neverwinter
Seguaci:	Druidi, agricoltori, guardaboschi, giardinieri, coppie sposate
Allineamento dei chierici:	CB, LB, NB
Domini:	Animale, Bene, Rinnovamento, Vegetale
Arma preferita:	"Amico della Foresta" (bastone ferrato)

Shiallia è una semidea affascinante e allo stesso tempo sgraziata: trae piacere nello scatenarsi in danze sfrenate nei boschi e nel giocare con le creature boschive quando non si sta occupando delle loro necessità. La sua voce è bassa, quasi rauca, e le piace rispondere per le rime colpendo nel segno (e spesso facendosi pochi scrupoli) quando si trova coinvolta in una discussione. A volte si comporta quasi come un satiro, ma possiede dei pregi nascosti e una capacità di profondità inespressa che ai satiri è sconosciuta. Protegge fieramente i suoi protetti, ma non considera nemmeno tutto ciò che non è direttamente nel suo ambito, proprio perché non la riguarda direttamente, a meno che non le venga ordinato da Mielikki o da Silvanus.

La chiesa di Shiallia non ha una vera e propria organizzazione, con poca o nessuna gerarchia. I seguaci di Shiallia sono agricoltori che passano le loro giornate nelle attività legate alla coltivazione dei campi e alla pastorizia, invocando il clima adatto e prendendosi cura dei malati e dei feriti. Non sono soltanto orientati a prendersi cura delle creature delle foreste, sebbene siano queste ultime il loro obiettivo principale, ma estendono pure la loro filosofia e aiutano quegli umanoidi non malvagi che entrano o vivono all'interno della foresta. Il clero di Shiallia è anche noto con il nome di Aiutanti Silenti e si dice che si occupi di bambini scomparsi e dei pazzi che se ne vanno in giro per la Grande Foresta senza sapere a cosa stanno andando incontro.

Simbolo di Shiallia

I chierici e i druidi di Shiallia pregano per i loro incantesimi quando la luna si trova al suo punto più alto in cielo, poiché è la luna che governa il ciclo riproduttivo. I giorni che segnano il cambiamento delle stagioni sono i più importanti dell'anno per i seguaci di Shiallia. In particolare, Pratoverde e Granraccolto vengono celebrate rispettivamente come festività di nascita e fruizione. In tutti i giorni sacri (tra cui Mezzinverno, Mezzestate e la Festa della Luna) i fedeli invitano tutte le creature amiche a far baldoria con loro, festeggiando, cantando e danzando. I matrimoni sono i benvenuti e sono addirittura caldeggiati durante i cambi di stagione. I seguaci di Shiallia spesso animano queste occasioni utilizzando magie ammalianti e affascinanti, creando un'atmosfera fantastica sotto le stelle. Ecco perché anche molti non fedeli della dea scelgono di celebrare il giorno del loro matrimonio nei giorni sacri a Shiallia, nella speranza di ricevere la sua benedizione e la sua ospitalità. I suoi chierici solitamente non diventano multiclasse.

Storia/relazioni: Si dice che Shiallia sia la sorella dell'Albero Fantasma (uno spirito collettivo che racchiude quello della Grande Foresta e uno dei totem bestiali di Uthgar) e figlia di Tapann l'Immortale, Signore dei Korred (creature simili a satiri). Serve Mielikki insieme a Lurue e a Gwaeron Windstrom e, di conseguenza, Silvanus. Shiallia è anche alleata di Chauntea e Eldath. Si oppone a tutti coloro che cercano di distruggere le cose che protegge: Auril, Malar, Talona e Talos.

Dogma: L'unico vero scopo di tutte le cose viventi è di procreare. La natura stabilisce la forma del mondo, nel bene e nel male, quindi l'unica vera preoccupazione delle creature che lo abitano è la sopravvivenza. Non si deve avere paura della morte, poiché questa fa parte del ciclo naturale della vita. Allo stesso tempo la vita, in particolare la nascita di una nuova vita, deve essere sostenuta e alimentata ovunque e ogni volta che sia possibile.

Siamorphe

Il Diritto Divino

Semidea Faerûniana

Simbolo:	Un calice d'argento con un sole dorato su un lato
Piano di residenza:	Casa della Triade
Allineamento:	Legale neutrale
Area di influenza:	Nobili, legittima sovranità nobiliare, regnanti umani
Fedeli:	Capi, maestri del sapere, nobili, coloro che hanno ereditato ricchezza o titoli
Allineamento dei chierici:	LM, LB, LN
Domini:	Conoscenza, Legge, Nobiltà, Pianificazione
Arma preferita:	"Potere Nobiliare" [scettro] (mazza leggera)

Siamorphe è gentile e di temperamento tranquillo con i singoli, ma sicura di sé e carismatica quando si trova ad avere a che fare con un gruppo numeroso di persone. La sua voce è morbida è corroborata da grande saggezza, ma non sopporta alcuna replica quando impartisce un ordine. Ama credere che il suo compito sia quello di costruire un'infrastruttura robusta che faccia da fondamento ad un governo retto da una schiera di aristocratici, in modo che il corpo politico possa crescere e svilupparsi in maniera corretta sotto la corona di un sovrano regnante.

Simbolo di Siamorphe

La chiesa di Siamorphe è piccola ma strettamente organizzata, confinata principalmente alla nobiltà di Waterdeep e del Tethyr. I chierici di Siamorphe che non sono di sangue aristocratico fungono come consiglieri per i nobili regnanti, e nel caso siano di alto lignaggio agiscono come sovrani loro stessi. Quando si trova di fronte ad un sovrano che non è in grado di rispondere ai bisogni e alle responsabilità implicate dal governo di un regno, un chierico di Siamorphe deve cercare di rettificare le mancanze del sovrano in questione con i consigli e gli insegnamenti oppure di pianificare una successione con un altro sovrano, sempre di sangue blu, più adatto.

In pratica, molti Discendenti di Siamorphe trascorrono il loro tempo presiedendo vari consigli di governo, ricercando genealogie e storie di famiglie aristocratiche, coordinando cerimonie di investitura e determinando il successivo monarca o avente diritto a titolo nobiliare. Quei Discendenti che hanno davvero a cuore il messaggio di responsabilità di Siamorphe e lo portano tra la gente, si occupano di aiutare la popolazione, dare consigli, fungere da giudici e predicare

Simbolo di Corey Macourek

Illustrazione di Ben Templesmith

alla nobiltà i propri compiti e le proprie responsabilità così come ai popolani i loro diritti e doveri.

I chierici di Siamorphe pregano per i loro incantesimi a mezzogiorno, quando il Calice di Siamorphe (ossia il sole) splende sulle loro teste. La chiesa di Siamorphe ha perduto molte delle sue antiche cerimonie e tradizioni con il passare del tempo e i chierici della fede le stanno riscoprendo lentamente, spesso esplorando antichi castelli nei quali vi sono discendenti mortali o antichi membri del clero di Siamorphe, oppure dove i loro predecessori lavorarono per sovrani ormai dimenticati. I servizi religiosi tendono ad essere semplici convocazioni di nobili in cui si discute dell'ordine sociale e delle attuali difficoltà nel governare le masse. Il nome di Siamorphe viene invocato all'inizio e alla fine di questi servizi con una breve preghiera. Il clero di Siamorphe ha elaborato diverse cerimonie, uniche nel loro genere, per le varie famiglie aristocratiche di Waterdeep. Di gran moda presso i nobili è il battesimo cerimoniale di un nuovo erede che arriva a costare fino a 10.000 mo. A Waterdeep, Siamorphe viene festeggiata nel Quartiere del Mare e nel Quartiere Settentrionale, dove i nobili si ritrovano nell'area compresa tra il Percorso degli Eroi e il Giardino degli Eroi e nella Strada dei Teschi, nella Strada degli Sguardi fino ad arrivare alla Strada del Delfino Cantante. In tutta questa area si svolge una grande festa all'ultima moda, chiamata Spettacolo Divino. Questo evento si tiene d'estate in date variabili a seconda della volontà della semidea (e qualcuno sostiene secondo anche il calendario sociale dell'anno). La nobiltà di Waterdeep si veste con abiti arcaici e vaga per la zona della festa gettando monete (in genere di bronzo o d'argento) ai popolani, parlando tra di loro utilizzando i loro titoli completi e parlando in maniera esageratamente formale. Alcuni chierici diventano multiclasse come maestri del sapere.

Simbolo di Talona

Simbolo di Corey Macourek

Storia/relazioni: L'attuale incarnazione di Siamorphe è l'ultima di una lunga serie di divinità, la più recente delle quali era di sesso maschile. Siamorphe non ha alleati tra gli altri dei, tuttavia si oppone alla tirannia e alla corruzione di divinità come Bane, Cyric e Gargauth. Trovandosi in questa posizione di vulnerabilità, Siamorphe è particolarmente attenta a non sostenere pubblicamente alcuna azione contro di essi.

Dogma: I membri della nobiltà sono giusti signori dell'umanità, quando ovviamente sono in grado di portare a termine il compito e di assumersi le responsabilità di governo. I nobili hanno l'obbligo morale di governare nel miglior modo possibile per la gente che si trova al loro cospetto, anche quando i desideri personali si scontrano con gli obblighi formali.

I discendenti di famiglie aristocratiche ereditano il carisma e un potenziale di saggezza dai loro nobili antenati. Il regolare passaggio di titoli nobiliari secondo regole molto ben precise riduce la possibilità di lotte di potere tra rivali. Una forte classe nobiliare che si preoccupa dei popolani di Faerûn e persegue i loro interessi è la forma di governo più stabile e giusta che possa esistere.

Talona

Signora del Veleno, Padrona delle Malattie, Madre di Tutte le Epidemie

Divinità Minore Faerûniana

Simbolo:	Tre lacrime rosso fuoco su un triangolo scarlatto
Piano di residenza:	Distese della Rovina e della Disperazione
Allineamento:	Caotico malvagio
Area di influenza:	Malattia, veleno
Seguaci:	Assassini, druidi, guaritori, ladri, coloro che soffrono per infermità e malattia
Allineamento dei chierici:	CM, CN, NM
Domini:	Caos, Distruzione, Male, Sofferenza
Arma preferita:	Una mano decomposta (colpo senz'armi)

Talona è spesso rappresentata nei testi religiosi come una vecchia megera con il volto segnato e butterato. Ovunque lei si sposti, morte e malasorte la seguono. Possiede la personalità di una bambina avida e petulante, intrappolata nel corpo di una donna che un tempo era di una bellezza straordinaria e che ora è segnata da malattie orribili e deturpata dall'età. Desidera attenzioni a qualunque costo, esattamente come una bambina, e diventa fredda come un'amante ferita che è stata scaricata dal suo amore.

La chiesa di Talona è organizzata in una rigida gerarchia, ma dilaniata da fazioni e sette. A parte la vendita di veleni, antidoti e medicine, i chierici di Talona viaggiano per il Faerûn con molta tranquillità, in costante ricerca di nuove malattie e afflizioni e spargendo notizie false in modo da accrescere la reputazione di Talona. I suoi chierici sembrano spinti nel loro comportamento quotidiano da una ricerca di rispetto: quel rispetto dovuto a Talona per le sue capacità potenzialmente devastanti, e a loro stessi come suoi rappresentati nel Faerûn. Per tutta la loro carriera, i chierici di Talona lavorano con la magia e studiano come costruire le loro personali immunità a vari veleni e malattie. Così protetti, trattano i malati, lavorano come assaggiatori di cibo per potenti paranoici, nobili e ricchi mercanti. Inoltre seppelliscono i morti per malattia. Quando accade che un regno o una città-stato scacci o punisca un qualunque chierico di Talona, per qualsiasi motivo, essi rispondono provocando l'arrivo di una peste in quel luogo per esigere il "prezzo di Talona" per insulti di tal fatta. Secondo alcune voci, certi chierici di Talona hanno preso di mira gente ricca come obiettivi per malattie, di modo che le loro ricchezze potessero essere accaparrate dalla chiesa una volta morti i legittimi proprietari, minacciando della stessa sorte eventuali legittimi eredi.

I chierici e i druidi di Talona pregano per i loro incantesimi alla sera, sebbene osservino ben tre sedute di preghiera alla dea al giorno. Le festività ricorrono ogni 12 giorni e sono aperte anche ai non devoti, durante le quali gli ospiti sono incoraggiati a pregare e a fare offerte a Talona in modo da scongiurare la morte, le malattie, i morbi e così via. Per tutto il giorno echeggia una lunga sinfonia di tamburi, cori dalle voci roche, e ancora musica di glaur, shaum e zolkoon che proclamano il potere e la venerazione per Talona. Durante queste festività i giovani membri della chiesa vendono zelanti veleni (per eliminare i parassiti, ovviamente), antidoti e medicine, assistiti da membri del clero anziano che si occupano di emettere diagnosi (in genere molto accurate) e di prescrivere trattamenti (in genere per somme piuttosto consistenti). Ogni anno, la festività più vicina a Granraccolto è la giornata dedicata all'iniziazione al clero dei nuovi membri. Questa cerimonia orripilante è in genere caratterizzata da incisioni sacre e tatuaggi per segnare l'iniziazione compiuta. Molti chierici e druidi diventano multiclasse come assassini, discepoli divini o ladri.

Talona

Illustrazione di Brom

Storia/relazioni: Talona fa parte delle Divinità Oscure, un tempo al servizio di Bhaal insieme all'odiata Loviatar. A seguito della scomparsa di Bhaal durante il Periodo dei Disordini, sia Loviatar che Talona sono finite al servizio di Shar. Tuttavia, il ritorno di Bane, che era capo di Bhaal, funge da presupposto per un conflitto immi-

nente tra le due divinità minori per aggiudicarsi il suo appoggio. Con un po' più di gelosia e di amarezza, Talona disprezza le divinità benevolenti come Chauntea, Mielikki, Silvanus, Sune, Llira, Kelemvor, Tyr e Shiallia.

Dogma: Lascia che il dolore diventi piacere, poiché amore e morte sono in equilibrio, ma la morte è la potenza suprema e le si dovrebbe portare il dovuto omaggio e rispetto. Nella morte risiede il vero potere, il vero equilibratore, e la lezione che spetta a tutti quanti. Se è giunto il momento di andartene, lascia che ciò accada. La Madre di Tutte le Epidemie ti consuma dall'interno: debolezza e decadenza sono la sua forza. Il respiro di Talona è immortale ed è sempre al tuo fianco, anche se osi venerare altre divinità. Tutte le creature viventi devono imparare a rispettare Talona e devono porgerle omaggio sotto forma di beni e di accesa venerazione. Se è così, intercedi per loro presso Talona in modo che non li reclami al suo fianco, almeno non questa volta. Diffondi il nome di Talona attraverso le tue azioni, che possono essere insignificanti o spettacolari, ma che devono portare il marchio indelebile della volontà della Padrona delle Malattie.

Tiamat

La Regina Drago, Nemesi degli Dei, la Dama Oscura
Divinità Minore Faerûniana

Simbolo:	Un drago a cinque teste
Piano di residenza:	Heliopolis
Allineamento:	Legale malvagio
Area di influenza:	Draghi malvagi, rettili malvagi, avidità, Chessenta
Fedeli:	Draghi cromati, Culto del Drago, draghi malvagi, rettili malvagi, guerrieri, stregoni, ladri, vandali
Allineamento dei chierici:	LM, LN, NM
Domini:	Legge, Male, Rettili, Tirannia
Arma preferita:	La testa di un drago (piccone pesante)

Tiamat è una dea avida, vanitosa e arrogante, incarnazione vivente di tutti i punti di forza della sua progenie cromata e con ben pochi punti deboli. Il suo unico scopo è l'acquisizione di potere e ricchezza sempre maggiore. I mortali non sono altro che sventurate pedine da utilizzare nelle sue battaglie contro le altre divinità. Può sembrare deliziosa e affascinante quando è necessario, ma la sua natura rettile, malvagia ed egoista appare subito manifesta a chi la osserva più attentamente.

La chiesa di Tiamat è regolamentata da una stretta gerarchia divisa in gradi e titoli. I chierici di Tiamat sono innanzitutto preoccupati da un duplice compito: acquisire continuamente grandi ammassi di ricchezze per la loro fede e sabotare le fedi di altre divinità. Perciò, passano la maggior parte delle giornate con una serie infinita di furti, assassini, atti di vandalismo e incendi dolosi. Nell'Unther e nel Chessenta il loro scopo principale è acquisire il massimo potere possibile, mentre nel Faerûn occidentale gli agenti del culto sono impegnati nell'infiltrarsi e sovvertire il Culto del Drago.

I chierici di Tiamat pregano per i loro incantesimi al tramonto, nella speranza che lei faccia riapparire il sole la mattina successiva: questa preghiera è parte del rituale noto come la Raccolta delle Decime. Questo rituale richiede una piccola decima, in genere alcune monete d'oro o una piccola gemma, che sono nascoste nelle mani congiunte del chierico durante l'offerta delle proprie preghiere, e quindi seppellite. Il clero di Tiamat esegue anche numerose altre cerimonie giornaliere in omaggio alla loro signora. Il Rito del Rispetto è una complicata liturgia di umiliazione e di appagamento, che si deve eseguire ogni volta che ci si avvicini alla progenie della Regina Drago. Questa cerimonia non garantisce alcuna protezione ritualistica dalla furia del drago, ma fallire nel portare a termine la cerimonia con rigorosa perfezione garantisce la furia del grande rettile in questione. Nell'Unther, le Scaglie Oscure hanno proclamato il primo giorno di luna piena dopo Mezzestate come giorno sacro dedicato alla Dama Oscura. Nota come la Festa della Vendetta, questo giorno segna la sconfitta di Gilgeam da parte di Tiamat, Nemesi degli Dei. Nell'Unthalass questa giornata è segnata da una generale anarchia, rivolte e disordine generale spronato dal clero e dai fedeli, ed è accentuato dal compimento di una sequela di atti di vendetta trattenuti da tempo. In queste ore drammatiche, i chierici delle divinità dei pantheon Mulhorandi e Faerûniano tentano di contenere i saccheggi e le distruzioni, ma i membri più importanti devono stare attenti ai numerosi tentativi di assassinio eseguiti dai fedeli di Tiamat. Molti chierici diventano multiclasse come discepoli divini, guerrieri, stregoni o (se alleati del Culto del Drago) vesti purpuree (vedi Capitolo 4).

Simbolo di Tiamat

Storia/relazioni: Tiamat è una divinità intrusa, portata su Faerûn insieme a tutto il resto del pantheon Untherico. Le sue battaglie con quelle divinità sono leggendarie nell'Unther, e la Nemesi degli Dei venne accusata di ogni momento difficile dell'Unther. Ne conseguì che il suo culto sopravvisse mentre gli dei Untherici superstiti divennero sempre più tirannici e infine divenne talmente forte da sconfiggere Gilgeam durante il Periodo dei Disordini. Tra i suoi nemici si annoverano Bane e Ilmater. Non ha alcun alleato conosciuto.

Dogma: Divinità rivali di tutte le fedi religiose e di qualsiasi pantheon sono comunque tiranniche. Vogliono il potere, a qualsiasi costo, a prescindere dai loro bei discorsi. La Regina Drago è la sola creatura abbastanza potente da sconfiggere gli dei e rivoltare il loro governo dispotico, come dimostra il fatto che abbia eliminato già varie divinità Untheriche. Ogni fedele deve lavorare instancabilmente per il giorno in cui Tiamat scaccerà tutte le divinità da Faerûn e unirà il mondo sotto il suo dominio. Per perseguire questo obiettivo, devi obbedire ai suoi comandi senza proferire parola e devi essere pronto a sacrificarti al suo servizio. Per eliminare gli altri dei c'è bisogno di potere e il potere si acquisisce con la ricchezza e la magia. Il potere richiede il rispetto. I draghi cromatici devono essere venerati ovunque come progenie della Regina Drago e si deve rendere loro omaggio. Quando Tiamat salirà al trono, i suoi figli draconici saranno i suoi duchi e i suoi chierici diverranno i suoi vassalli mortali.

Ubtao

Creatore del Chult, Fondatore di Mezro, Padre dei Dinosauri
Divinità Maggiore Faerûniana

Simbolo:	Un labirinto
Piano di residenza:	Casa della natura
Allineamento:	Neutrale
Area di influenza:	Creazione, giungle, Chult, gli abitanti del Chult, dinosauri
Fedeli:	Adepti, abitanti del Chult, druidi, abitanti delle giungle, ranger
Allineamento dei chierici:	CN, N, NM, NB, LN
Domini:	Pianificazione, Protezione, Rettili, Vegetale
Arma preferita:	Una testa di tirannosauro (piccone pesante)

Ubtao è la divinità patrona del Chult, sempiternamente paziente e raramente emotiva. Il Padre dei Dinosauri mantiene una certa distanza sia dai mortali che dalle altre divinità, e sembra rimanere totalmente in disparte rispetto agli avvenimenti giornalieri del mondo e dei suoi fedeli. Solo dal Periodo dei Disordini ha incominciato a mostrare un nuovo interesse in ciò che fanno i suoi fedeli. I molti spiriti della giungla venerati nel Chult sono tutti aspetti di Ubtao.

La chiesa di Ubtao è divisa in tre sette indipendenti, tutte situate nelle Giungle del Chult, tra i molti clan di umani che lì vivono. I Labirintiadi, che si possono reperire solo nella città di Mezro, si occupano del benessere spirituale del clan e allo stesso tempo cercano di preparare i fedeli per il loro viaggio nel labirinto della vita. Insegnano ai bambini e agli adulti la storia e le leggende dei popoli del

Simbolo di Robert Raper

Chult, offrono consigli sulle decisioni importanti della vita (come il matrimonio), cercano di mediare le dispute sia all'interno del clan che tra clan diversi, e aiutano a insegnare e mantenere le leggi di Mezro. Gli Spritualidi, che invece si trovano al di fuori della città, cercano di spianare la strada del clan attraverso il mondo ricco di spiriti. Si assicurano che il clan non offenda un antico antenato o una divinità elementale dimenticando di eseguire un rituale o un sacrificio. Possono anche convincere i capricciosi e gelosi spiriti a concedere loro favori o informazioni. I druidi della giungla cercano di insegnare ai clan separati come meglio muoversi nel cuore della giungla. Spesso agiscono come guaritori del clan accumulando e tramandando molte conoscenze sugli animali, sul loro comportamento (incluso quello dei dinosauri), e sulle piante. I druidi della giungla sono spesso gli addestratori dei pochi animali domestici che gli umani possiedono.

I chierici e i druidi pregano per i loro incantesimi a mezzogiorno, quando la maestà di Ubtao risplende su tutto il Chult. La maggior parte dei nativi umani si considera religiosa, sebbene lo dimostri in modi che fanno rimanere allibiti gli occasionali viaggiatori provenienti da altre parti di Faerûn. In apparenza vi sono infinite cerimonie sacre e festività da osservare, riguardanti antenati che sono passati a miglior vita, particolari periodi dell'anno, e luoghi visitati dai cacciatori. Certe cerimonie si rendono necessarie prima di eseguire determinate attività come cacciare un certo animale o seppellire i morti. Eppure, quando i loro piccoli altari di pietra rimovibili non vengono utilizzati, li trattano come si utilizzasse un qualunque pezzo di roccia. I Labirintiadi sono in genere chierici mentre gli Spiritualidi sono in genere adepti. I druidi della giungla sono, appunto, druidi. Molto membri del clero diventano multiclasse come ranger.

Simbolo di Ubtao

Storia/relazioni: Un tempo, Ubtao accettò di fare la guardia sui Picchi di Fiamma per avvertire il mondo dell'arrivo di Dendar, il Serpente della Notte, e quindi dell'inizio della fine del mondo stesso. In cambio, gli altri dei gli diedero il dominio assoluto sul Chult e accettarono di non estendere mai il loro potere nei territori a lui concessi. Nel tempo, l'essenza di Ubtao cominciò a frammentarsi in una serie di spiritelli della natura, uno dei quali era un'entità d'ombra chiamata Eshowdow. Di recente Shar ha assorbito Eshowdow e questa sua azione potrebbe significare la fine del concordato di Ubtao con gli altri dei, con conseguenze inaspettate. Ubtao ha un solo alleato: Thard Harr. Allo stesso modo, il nemico principale di Ubtao (oltre a Eshowdow) è Sseth, un aspetto di Set venerato come divinità dagli yuan-ti.

Dogma: Ubtao creò la giungla come prova per la sua gente, un labirinto che deve superare per poter arrivare alle gioie dell'aldilà. Impara a conoscere il labirinto che è la tua vita poiché devi conoscerla quando incontrerai Ubtao nell'aldilà. Comprendi il tuo posto nella giungla, rappresentata dal tuo labirinto. Rispetta i dinosauri, poiché essi sono i Figli di Ubtao, agenti della sua volontà e doni della sua munificenza.

Ulutiu

Il Signore nel Ghiaccio, l'Eterno Dormiente, Padre della Stirpe dei Giganti

Semidio Dormiente

Simbolo:	Una collana di pietre preziose blu e bianche
Piano di residenza:	Astrale
Allineamento:	Legale neutrale
Area di influenza:	Ghiacciai, ambienti polari, abitanti delle zone artiche
Fedeli:	Abitanti delle zone artiche, druidi, storici, capi, insegnanti, ranger
Allineamento dei chierici:	LM, LB, LN
Domini:	Animale, Forza, Legge, Oceano, Protezione
Arma preferita:	"Arpione dei Mari Freddi" (lancia lunga o lancia corta)

Ulutiu è una divinità da lungo tempo inattiva che ha passato volontariamente l'ultimo eone nel sonno, alla deriva nel Piano Astrale al fianco del cadavere di una dea dei giganti conosciuta come Othea. Ulutiu è comunque vivo abbastanza per concedere incantesimi ai suoi pochi seguaci sparsi per le terre artiche a nord di Faerûn. L'Eterno Dormiente ha dimostrato ben poco interesse per il Faerûn da quando Othea è morta. Se vi fosse un modo per resuscitare Othea, probabilmente ritornerebbe nel Faerûn (per entrare subito in conflitto con Auril e Umberlee), ma per il momento sembra felice di rimanere assopito per sempre, concedendo incantesimi e protezione solo a quelle poche persone tenaci che sopravvivono nel suo ambiente preferito e venerano il suo nome.

La chiesa di Ulutiu è basata localmente, con pochissime comunicazioni tra i villaggi. Nella regione del Grande Ghiacciaio, i chierici e i druidi sono i signori autocrati dei vari villaggi. Governano con editti inflessibili, a volte addirittura crudeli, ma raramente sono mossi da interessi personali. I paesani credono che il clero di Ulutiu riceva guida dal Signore nel Ghiaccio e, come risultato, la loro società è ordinata, anche se forse un po' troppo stagnante. Anche tra i Cacciatori dei Ghiacci della Frontiera Selvaggia il clero di Ulutiu ricopre la funzione di comando, anche se in questo caso il loro governo si esprime più con il consenso che con editti. La società dei Cacciatori dei Ghiacci è più aperta a contatti con gli stranieri (che stiano attraversando la regione) e meno stratificata nelle sue classi sociali rispetto alla società del Grande Ghiacciaio. I chierici di Ulutiu sono capi, insegnanti, conservatori di storia e pozzi di saggezza oltre che difensori della loro gente. Insegnano ai bambini del loro clan, aiutano i giovani a diventare adulti e tramandano sia le tradizioni del clan che la conoscenza pratica per la sopravvivenza.

I chierici e i druidi di Ulutiu pregano in silenzio per i loro incantesimi a mezzogiorno, coprendosi gli occhi con le mani e volgendo il capo verso il cielo. Simili preghiere vengono ripetute al tramonto e all'alba. La gente del Grande Ghiacciaio segue una speciale serie di editti, chiamati kaiurit, che variano da villaggio a villaggio e cambiano di anno in anno, determinati dai frammenti dei sogni di Ulutiu sperimentati dal clero. I Cacciatori dei Ghiacci non osservano più, come un tempo, il kaiurit, ma eseguono un rituale per tutto l'anno noto come il kaitotem, durante il quale catturano un animale totemico, lo allevano per un anno intero e quindi lo rilasciano nelle terre selvagge in modo che diventi un servitore degli spiriti totemici. Molti chierici e druidi diventano multiclasse come ranger.

Simbolo di Ulutiu

Storia/relazioni: Othea era la madre delle razze di giganti di Faerûn e sposa di Annam, padre delle vere razze di giganti. Ebbe figli con Ulutiu e, quando vennero scoperti, egli si esiliò volontariamente in cambio della promessa di Annam di risparmiare sua moglie. Si gettò nell'Oceano Freddo con la sua collana di ghiaccio, facendola congelare al contatto con il Grande Ghiacciaio. Othea pianificava di riunirsi a Ulutiu, ma venne uccisa da uno dei suoi figli, che non poteva avventurarsi nel Grande Ghiacciaio mentre la madre era in vita. Ulutiu non ha né alleati né nemici.

Dogma: Nessuna persona è superiore ad un'altra, tranne i chierici di Ulutiu, che sono i suoi rappresentanti nel mondo e che si trovano in posizioni di potere, in modo da tramandare la sua saggezza alla sua gente. Dal momento che gli animali condividono le stesse emozioni, pensieri e idee come le persone (ma li esprimono diversamente), essi hanno diritto allo stesso rispetto, pena l'ira di Ulutiu.

Gli abitanti dei villaggi del Grande Ghiacciaio credono anche che qualsiasi forma di magia che non provenga da Ulutiu è blasfema e coloro che la praticano dovrebbero essere evitati oppure scacciati.

Simboli di Robert Raper e Corey Macourek

Valkur

Il Possente, Capitano delle Onde
Semidio Faerûniano

Simbolo:	Una nube con tre fulmini su uno scudo
Piano di residenza:	Riposo del Guerriero
Allineamento:	Caotico buono
Area di influenza:	Marinai, navi, venti favorevoli, combattimenti navali
Fedeli:	Guerrieri, ladri, marinai
Allineamento dei chierici:	CB, CN, NB
Domini:	Aria, Bene, Caos, Oceano, Protezione
Arma preferita:	"Il Cutlass del Capitano" (cutlass)

Simbolo di Valkur

Valkur è in grado di governare qualsiasi vascello in qualsiasi situazione e non rinuncia mai a una sfida. I suoi umori sono mutevoli come il tempo, ma è sempre incredibilmente fedele al suo equipaggio. Generalmente è allegro, perennemente fortunato, gesticola per enfatizzare quello che racconta e corrobora il tutto con una grassa risata. Valkur non porta mai rancore, ma quando è in preda all'ira la sua voce è rotta come un tuono rimbombante. Valkur è l'essenza del lupo di mare coraggioso, in grado di guidare la sua nave nonostante qualsiasi difficoltà portata dagli Dei della Furia.

La chiesa di Valkur è organizzata in maniera poco rigida, con i membri del clero che si riuniscono in venerazione solo quando si trovano sulla stessa nave o nello stesso porto contemporaneamente. Alcuni chierici di Valkur sono capitani di navi che veleggiano lungo la Costa della Spada o lungo il Mare delle Stelle Cadute. Molti sono ufficiali di qualche imbarcazione navale. Alcuni chierici di Valkur si trovano su navi pirata, ma spesso e volentieri per servire la loro patria. Quando si trovano nei porti, i chierici di Valkur offrono cure e piccole somme di denaro ai marinai poco fortunati e alle famiglie la cui principale fonte di reddito si è persa in mare. Altri chierici si occupano di cantieri navali o amministrano flotte di navi mercantili. I chierici di Valkur amano anche contribuire (quando non sponsorizzano interamente) a esplorazioni marittime o spedizioni commerciali di lunga distanza, a causa delle sfide e delle opportunità che offrono.

I chierici di Valkur pregano per i loro incantesimi più o meno intorno all'alba, quando la prima brezza del giorno comincia a soffiare. La chiesa di Valkur celebra solo una festività all'anno: la Frantumazione. Essa viene sempre celebrata all'inizio della primavera, ma il giorno esatto varia di anno in anno. La festività si tiene per celebrare la fine dell'inverno e l'inizio della stagione delle partenze nel Nord e viene celebrata anche nel Sud, dove il ghiaccio invernale non blocca e non infastidisce i viaggi nell'oceano. Si dice che, in questa occasione, Valkur comunichi ai suoi Capitani Supremi esattamente in quale giornata dell'anno si terrà la festa, che spesso varia di città in città. La Frantumazione è segnata dallo spiegare al vento di molte nuove vele per tutti i distretti portuali di città costiere e il battesimo di almeno una nuova nave che parte per il suo primo viaggio con a bordo un equipaggio di chierici di Valkur. Il clero di Valkur esegue regolarmente una dozzina di cerimonie separate nel corso dei propri doveri. La maggior parte dei loro rituali riguarda le navi e i viaggi, incluse anche le cerimonie che si tengono al battesimo di una nave, prima di partire per un viaggio, all'arrivo ad un nuovo porto, e quando ritornano al porto base. Molti chierici diventano multiclasse come campioni divini, guerrieri o ranger.

Storia/relazioni: Valkur è il nemico giurato degli Dei della Furia e guarda a Selûne per essere guidato attraverso gli oceani e i mari di Faerûn. Potrebbe essere stato un tempo un capitano di una nave che osò sfidare Umberlee e vinse. Il Cavaliere Rosso, e attraverso di lei Tempus, sta tentando di persuadere Valkur ad interessarsi di

più alla disposizione dei conflitti navali, ma è convinto che le sue responsabilità maggiori riguardino la protezione dei marinai.

Dogma: Non c'è nulla di più corroborante che sfidare gli elementi. Sentire il vento e gli spruzzi d'acqua sul volto e il ponte scendere sotto i propri piedi è la sensazione più bella del mondo. Quando l'umanità scopre nuove terre, uomini e donne coraggiosi devono sfidare le difficoltà e affrontare l'impossibile. Il brivido dell'esplorazione è più dolce del vino o del rum. C'è sempre un rischio, ma senza pericoli la vita è vana. La vita deve essere vissuta e al diavolo le conseguenze. I primi a cui essere leali sono i propri compagni, poi la propria nave e quindi Valkur che protegge tutti i marinai. Non fare affidamento solo sulla buona volontà di Valkur per districarti dai problemi, poiché questo ti renderebbe debole e non vi sarebbero sfide e quindi spazio per crescere. Piuttosto, Valkur aiuta coloro che si preoccupano di risolvere da soli i loro problemi, facendo sì che i loro piani abbiano successo.

Velsharoon

Colui che si Gloria, Arcimago della Necromanzia, Signore della Cripta Abbandonata
Semidio Faerûniano

Simbolo:	Un teschio di lich ghignante con una corona, su un esagono nero
Piano di residenza:	Cuore del Dweomer
Allineamento:	Neutrale malvagio
Area di influenza:	Necromanzia, necromanti, lich malvagi, non morte
Seguaci:	Lich, necromanti, ricercatori dell'immortalità attraverso la non morte, Culto del Drago
Allineamento dei chierici:	CN, LN, NM
Domini:	Magia, Male, Morte, Non Morte
Arma preferita:	"Il Bastone Teschio del Necromante" (bastone ferrato)

Velsharoon è una divinità boriosa, egoista, meschina, ma molto astuta, consumata dalla vendetta e ossessionata dagli esperimenti su creature vive e morte, e priva di remore nei confronti delle creature inferiori. In un certo senso continua a comportarsi come il mortale che era un tempo, quantunque abbia ora a sua disposizione un potere enormemente più grande di quello di cui disponesse in precedenza.

La chiesa di Velsharoon è di recenti origini e ogni tempio applica una propria gerarchia interna. Molti chierici di Velsharoon passano il loro tempo in esperimenti necromantici, nel tentativo di comprendere ed espandere le conoscenze collettive della fede riguardo la vita, la morte e la non morte. La maggior parte di essi ha creato centinaia di servitori non morti, alcuni dei quali unici nel loro genere. Quando una creazione non morta di questo tipo è servita al suo scopo, questi chierici ricercatori, assorbiti solo da se stessi, spesso appongono sul petto del non morto un marchio con il simbolo della divinità e gli ordinano di vagare a caso per il Faerûn. Altri chierici di Velsharoon, invece, sono impegnati in azioni di "supporto" per la fede: si tratta di rapinatori di tombe, imbalsamatori o insegnanti. Alcuni dei chierici di basso livello più furbi curano a volte le malattie più comuni, in modo da acquisire denaro o cibo per la chiesa, ma anche notizie sui suoi nemici più pericolosi.

Simbolo di Velsharoon

I chierici di Velsharoon pregano per i loro incantesimi a mezzanotte, quando i segreti della notte vengono meglio dissotterrati. Per essere una fede relativamente giovane, il clero di Velsharoon ha già stabilito una serie di festività sacre e rituali. La fede deve però ancora amalgamarsi in un credo omogeneo, e questa è la ragione per cui si trovano rituali estremamente diversificati non solo in templi diversi, ma anche all'interno dello stesso tempio. Due rituali sono

Simboli di Robert Raper e Stephanie Pui-Mun Law

Velsharoon

Simbolo di Corey Macourek

diventati abbastanza comuni. Il Legame della Cripta e il Patto del Sempiterno sono i due rituali che vengono officiati da chierici potenti e che permettono loro di ritornare come creature non morte o essere automaticamente resuscitati dalla morte nel caso venissero uccisi. Entrambi i rituali richiedono numerosi incantesimi malvagi e il sacrificio di numerose creature di allineamento buono. I teologi più importanti della fede sostengono che questi rituali siano soltanto due di sette rituali che verranno rivelati nel tempo da Velsharoon insieme alla via per raggiungere l'immortalità. Molti chierici diventano multiclasse come discepoli divini, necromanti o (nel caso in cui il chierico sia membro del Culto del Drago) come vesti purpuree (vedi Capitolo 4).

Storia/relazioni: Quando era mortale, Velsharoon era un Mago Rosso di Thay rinnegato, il cui più acerrimo nemico era Szass Tam. Scoprì un metodo ingegnato da Talos affinché un mortale potesse assurgere allo status divino, ma ben presto comprese che il Signore delle Tempeste si sarebbe semplicemente servito di lui fino alla sua consunzione. Velsharoon quindi offrì la sua alleanza ad Azuth il quale, con l'aiuto di Mystra, impedì a Talos di portare a compimento la sua vendetta verso di lui. Tuttavia, Velsharoon ha di recente rinnovato segretamente la sua alleanza con Talos e ha cominciato ad amoreggiare con Shar sebbene, nominalmente, sia ancora al servizio di Azuth. Velsharoon detesta Cyric, Jergal e Kelemvor, poiché queste tre divinità gli mettono costantemente i bastoni fra le ruote.

Illustrazione di Brom

Dogma: La vita e la morte sono le due facce dell'esistenza eterna. Piegarsi ad una sola di esse significa entrare nell'oscurità più totale. Il vero potere si acquisisce in quella zona che si trova tra la vita e la morte. Cercando di esplorare ed estendere la condizione e la forma mortale così come la vita mortale stessa, si incrementa la conoscenza del mondo e della sua complessità infinita. Fai in modo che nessuno ti ostacoli in questa ricerca, poiché il risultato finale sarà tale da giustificare ampiamente i sacrifici necessari durante il percorso. Sapere è potere, e la conoscenza derivante da vita e morte fornisce potere a qualunque essere, sia esso vivo o morto.

Pantheon Drow

Nonostante quello che affermano a gran voce i sacerdoti di Lolth, esistono altre divinità drow oltre alla Regina Ragno. Questa sezione descrive gli altri partecipanti nella lotta al potere all'interno del pantheon drow.

Ghaunadaur

Colui che Rimane Celato, l'Occhio Antico

Divinità Minore Drow

Simbolo:	Un occhio rosso su uno sfondo di cerchi scarlatti, viola e neri
Piano di residenza:	Fosse delle Ragnatele Demoniache
Allineamento:	Caotico malvagio
Area di influenza:	Melme, fanghiglie, gelatine, emarginati, fustigatori, ribelli
Seguaci:	Aboleth, drow, guerrieri, melme, esiliati, fustigatori
Allineamento dei chierici:	CM, CN, NM
Domini:	Caos, Caverne, Drow, Fanghiglie, Male, Odio
Arma preferita:	Un tentacolo informe (martello da guerra)

Ghaunadaur, per gli standard umani, può essere considerato una divinità imprevedibile. Aiuta quei fedeli che semplicemente prestano un'attenzione del tutto marginale ai suoi rituali, utilizzando anche molto potere per concedere loro vantaggi magici permanenti, ma può anche mangiarseli o mutilarli senza alcun preavviso. Ghaunadaur si bea nel vedere orribili mostri che cacciano e divorano le loro prede e tutta la sofferenza che procurano. È silenzioso e terribile quando si trova al di fuori dei Piani Interni ma antiche leggende parlano di un linguaggio farfugliante e bestiale che si udiva alla grande corte della divinità, composta da pozzanghere di fango e gelatina mischiati. Ghaunadaur comunica solo telepaticamente con messaggi chiari e molto semplici.

Al di fuori di poche città popolate da drow o aboleth, la chiesa di Ghaunadaur è composta da una manciata di culti sparpagliati, ognuno dei quali dominato da una singola personalità. I chierici di Ghaunadaur devono fare ciò che più piace al loro dio e servire l'Occhio Antico senza opporre alcuna obiezione. I chierici di Ghaunadaur hanno un solo compito fondamentale: assicurare, con la forza o con le minacce, che un buon numero di sacrifici venga innalzato a Ghaunadaur sui suoi altari. Il dio li ricompensa con incantesimi e oggetti magici se portano a buon fine il loro compito. Più di tutti il dio si delizia nell'assistere a creature che si immolino spontaneamente a lui senza opporre resistenza (anche nel caso in cui siano vittime di influenza mentale o costretti in altro modo dal suo clero). Quei chierici che riescano a porgere all'Occhio Antico questi sacrifici occupano un'alta posizione presso il dio e sono altamente favoriti. I chierici di Ghaunadaur sono incoraggiati a diventare familiari con l'uso e la manifattura di acidi, veleni e fuoco dell'alchimista.

Simbolo di Ghaunadaur

I chierici di Ghaunadaur pregano per i loro incantesimi una volta al giorno, nel momento che sia considerato importante per quel particolare culto. Il dio si aspetta che queste preghiere di adulazione ed elogio siano accompagnate da sacrifici. Se non si riescono a procurare spesso sacrifici di creature viventi, l'Occhio Antico accetta come offerte ossa e cibo, bruciati in olio, e insieme ad essi altri bracieri di incenso profumato. Se nemmeno questi sacrifici sono recuperabili, il chierico deve pregare tenendo una mano tra le fiamme (senza protezione alcuna). In qualsiasi luogo dove Ghaunadaur viene venerato, tutti gli arredamenti e i paramenti indossati dai fedeli devono essere di tonalità gradite a Ghaunadaur, come vari tipi di viola, rosso, nero o colori metallici. Molti chierici diventano multiclasse come ammaliatori o guerrieri.

Storia/relazioni: Ghaunadaur è una divinità antica, e si vocifera che sia sorta dalla melma primordiale. È venerato dalle fanghiglie, melme, grandi lumache e altri esseri striscianti, alcuni dei quali si dice possiedano un qualche tipo di intelligenza aliena, le quali secondo la leggenda sono state rese pazze dal dio in un eccesso di rabbia per una qualche malfatta e quindi private dei loro intelletti. Come risultato, molti dei suoi veneratori, e molto del suo potere, non esistono più. Solo negli ultimi millenni alcuni esseri malvagi hanno cominciato a cercare un'alternativa alle consuete divinità cominciando a venerare Colui che Rimane Celato, ed è solo grazie alla venerazione da parte di drow scontenti di Lolth che gli è stato permesso di entrare a far parte del pantheon drow. Ghaunadaur non ha alleati. Si oppone a qualunque divinità sia presente nel Sottosuolo, a Malar e ovviamente a tutti i Seldarine.

Dogma: Tutte le creature hanno il loro giusto posto e tutte possono esercitare potere. La caccia è un ottimo strumento per elimire i deboli e rafforzare il gruppo per il bene di tutti. Coloro che si ribellano o che seguono la loro strada trovando nuove vie sono il vero perno dell'avanzamento della loro razza. Le creature di potere sono coloro che hanno maggior diritto a tenere dentro di sé l'energia vitale che Ghaunadaur onora e rappresenta. Innalza sacrifici all'Occhio, persuadi altre creature a immolarsi al dio o a metterși al suo servizio, aumenta la conoscenza e il timore di Ghaunadaur e alla fine consegnati al dio in un gesto di sacrificio senza esitazione. Converti tutte le creature alla fede di Ghaunadaur. Massacra tutti i chierici di altre fedi, saccheggiando i loro templi alla ricerca di ricchezze che possano migliorare la propria sorte e implementino la fede in Ghaunadaur.

Simbolo di Kiaransalee

Simbolo di Robert Raper

Kiaransalee

Signora dei Morti, la Rediviva, la Banshee Vendicativa
Semidea drow

Simbolo:	Una mano drow femminile che indossa anelli d'argento
Piano di residenza:	Fosse delle Ragnatele Demoniache
Allineamento:	Caotico malvagio
Area di influenza:	Non morti, vendetta
Seguaci:	Drow, necromanti, non morti
Allineamento dei chierici:	CM, CN, NM
Domini:	Caos, Castigo, Drow, Male, Non Morte
Arma preferita:	"Cuore Freddo" (pugnale)

Kiaransalee è una divinità crudele, depravata e consumata da pensieri di vendetta. La Signora dei Morti è sprofondata nella follia molto tempo fa, ma conserva la sua perfida astuzia e ricordi molto chiari di qualunque affronto o insulto perpetrato contro di lei, reale o immaginario che sia. La Rediviva è potente e veloce all'ira e complotta sempre con piani oscuri contro chiunque le abbia fatto torto. Kiaransalee preferisce la vacua compagnia dei non morti (che può manipolare a suo piacimento) a quella di esseri senzienti, capaci di un proprio raziocinio. Preferisce risolvere i problemi da sola piuttosto che affidarsi a qualcun altro che esegua i suoi piani.

La chiesa di Kiaransalee è organizzata in gruppi molto ben strutturati ma senza che vi sia una completa organizzazione superiore. I chierici di Kiaransalee sono riservati e si trovano di solito in piccole comunità drow o in enclavi speciali. Sono agenti della vendetta, che complottano ritorsioni contro chiunque abbia ucciso, ferito o insultato membri del clero in qualsiasi modo. Si impegnano regolarmente in missioni per uccidere persone e animare cadaveri.

I chierici di Kiaransalee pregano per i loro incantesimi a mezzanotte, quando gli spiriti si agitano inquieti nelle loro tombe. Sebbene ogni chierico esegua una manciata di riti minori per Kiaransalee ogni mese, essa viene venerata in una sola festività sacra, l'Apertura dei Sepolcri, alla vigilia di Mezzinverno. In questa notte sacrilega, ogni chierico anima quante più creature non morte possibile. Tutti questi non morti, noti con il nome di Cacciatori della Vendetta, sono consumati da pensieri di vendetta contro coloro che li hanno uccisi e danno loro la caccia senza mai fermarsi per le successive 24 ore. Se distrutto, un Cacciatore della Vendetta non risorge più. I Cacciatori della Vendetta ritornano alle loro tombe, se possibile, dopo 24 ore da quando sono stati ria-

Pantheon Drow

Illustrazione di Ben Templesmith

nimati o una volta che hanno adempiuto alla loro vendetta. Molti chierici diventano multiclasse come necromanti (altri invece si uniscono al Culto del Drago e diventano vesti purpuree [vedi Capitolo 4]) e la maggior parte diventa, alla fine, un non morto.

Storia/relazioni: Kiaransalee era un tempo mortale, una potente drow regina-necromante proveniente da un altro piano di esistenza. Da tempo è una servitrice non troppo convinta di Lolth, capace di mettere in atto piccoli piani di ribellione. In anni recenti, Kiaransalee si è accaparrata il reame di Orcus, un signore demoniaco dei non morti, e oggi è continuamente animata dal desiderio di estinguere qualsiasi traccia di Orcus, in qualsiasi forma. Kiaransalee è alleata, se si può parlare di alleanza, con varie divinità nella speranza di sfaldare la ragnatela di Lolth. Tra i suoi alleati si annoverano Hoar, Velsharoon, Malar e Vhaeraun. Tra i suoi nemici invece vi sono Deep Duerra, Dumathoin, Eilistraee, Kelemvor, Laduguer e Jergal.

Dogma: La morte giunge per tutti, e crudele vendetta verrà perpetrata su coloro che sprecano le loro vite nelle sciocche preoccupazioni di questa esistenza. Il vero potere deriva solo dall'incrollabile servitù a quanti un tempo erano morti, dalla padronanza sulla morte, e dal raggiungimento dell'eterna condizione della morte. Caccia, massacra e anima quanti rifiutano il potere della Rediviva, e rispondi mille volte a qualsiasi insulto, così che tutti possano conoscere il grande potere di Kiaransalee.

Simbolo di Renick Woods

Selvetarm

Campione di Lolth, il Ragno che Attende

Semidio drow

Simbolo:	Un ragno su una mazza e una spada incrociate
Piano di residenza:	Fosse delle Ragnatele Demoniache
Allineamento:	Caotico malvagio
Area di influenza:	Combattenti drow
Seguaci:	Barbari, drow, guerrieri, coloro che amano uccidere, combattenti
Allineamento dei chierici:	CM, CN, NM
Domini:	Caos, Drow, Guerra, Male, Ragni
Arma preferita:	"Mazza del Veleno" (mazza pesante)

Selvetarm, crudele e malizioso per natura, brama solo la battaglia e la distruzione. Il Campione di Lolth cova un odio profondo per tutte le cose viventi, inclusa la sua padrona, e la sola bellezza che è in grado di apprezzare è quella di uno stile di combattimento elegante e mortale. Selvetarm è in grado di esibire notevole pazienza, rimanendo nell'attesa che la vittima designata cada nella sua trappola, ma preferisce abbandonarsi ad una frenesia guerresca piuttosto che ad un attacco attento e deliberato.

La chiesa di Selvetarm è sostanzialmente inesistente, essendo teoricamente composta dal braccio armato della chiesa di Lolth. I fedeli di Selvetarm passano quasi tutto il loro tempo nel proteggere le loro fortificazioni e a migliorare le loro abilità di combattimento. Molti si occupano di addestrare altri combattenti nell'arte della guerra. Sebbene i Selvetargtlin siano giustamente noti per le loro capacità in battaglia, gli insegnamenti della fede si occupano poco di tattiche o strategie ed è per questo motivo che solo pochi membri del clero di Selvetarm scalano le gerarchie militari.

I chierici di Selvetarm pregano per i loro incantesimi subito dopo la prima battaglia della giornata o dopo un addestramento militare, in mancanza di una battaglia vera e propria. I fedeli di Selvetarm devono aderire al calendario dei rituali di Lolth, secondo le direttive dei chierici della Regina Ragno. Selvetarm esige che chiunque combatta in suo nome, lo urli nella frenesia del combattimento quando stanno per infliggere il colpo di grazia ad un nemico. E siccome può sempre darsi che un qualsiasi combattimento possa essere l'ultimo, i Selvetargtlin urlano sempre il nome del loro dio in battaglia. Molti chierici diventano multiclasse come guerrieri o barbari.

Simbolo di Selvetarm

Storia/relazioni: Selvetarm è il risultato del rapporto tra Vhaeraun e Zandilar (oggi un aspetto di Sharess). Se ne andò ramingo per secoli e secoli e fu quasi sul punto di passare dalla parte del bene grazie a Eilistraee, quando Lolth lo convinse a scontrarsi con Zanassu, un signore dei demoni particolarmente legato ai ragni. Quando Selvetarm sconfisse e assorbì il demone, venne sopraffatto dal male di Zanassu e rimase intrappolato nei giochi mentali di Lolth. Ora è un suo servitore fedelissimo. È alleato praticamente solo con Lolth e Garagos, e in contrapposizione a tutte le altre divinità.

Dogma: La guerra è l'unica vera espressione di potere individuale e solo attraverso la battaglia e la morte si può ottenere il vero rispetto da parte dei propri compagni. Cerca di migliorare continuamente le tue capacità guerresche e insegnale a coloro che ti seguiranno sul campo di battaglia. Non concedere mai a nessuno la tua pietà e non accettare di essere risparmiato ma, al contrario, spera di morire nel fulcro di una battaglia contro nemici di portata molto maggiore rispetto alla tua.

Vhaeraun

Il Signore Mascherato, il Dio Mascherato della Notte

Divinità Minore Drow

Simbolo:	Due lenti di vetro nero che formano una maschera
Piano di residenza:	Fosse delle Ragnatele Demoniache
Allineamento:	Caotico malvagio
Area di influenza:	Furto, maschi drow, attività malvagie sulla superficie
Seguaci:	Assassini, maschi drow e mezzo-drow, avvelenatori, ombre danzanti, ladri, furfanti
Allineamento dei chierici:	CM, CN, NM
Domini:	Caos, Drow, Inganno, Male, Viaggio
Arma preferita:	"Lamposcuro (spada corta)

Vhaeraun è una divinità vanitosa, orgogliosa e a volte arrogante. Porta rancore per un tempo indefinito e non dimentica mai un'offesa o un raggiro. Accetta però qualsiasi atto di disonestà o tradimento se serve a raggiungere i suoi scopi o se compiuto per servirlo. Tuttavia, se qualcuno dovesse farlo nei suoi confronti o contro chi si trovi sotto la sua protezione diventa un peccato di tale portata che non può essere perdonato. Si interessa attivamente delle vicende che riguardano i drow e può essere convinto senza troppa difficoltà a inviare un suo servitore ad aiutare un suo chierico qualora vengano officiati i rituali giusti e il bisogno sia genuino.

La chiesa di Vhaeraun non ha una vera e propria organizzazione superiore, con i vari seguaci legati a gruppi largamente autonomi. Quasi tutti i suoi chierici sono maschi e si oppongono passivamente a quelli di Lolth. Sono attivi anche nel mondo di superficie: alcuni predi-

Vhaeraun

Illustrazione di Matt Wilson

cano un'unione immonda di tutte le razze elfiche e la necessità di collaborare per istituire il loro dominio. Si specializzano in intrighi, frodi e tradimenti, e fomentano disobbedienza e ribellione tra gli uomini. Nelle comunità drow i chierici di Vhaeraun non mostrano apertamente la loro fede per ovvie ragioni. Il contatto e il matrimonio con altre razze elfiche sono incoraggiati. I mezzo-drow generalmente preferiscono i loro genitori drow e questo per Vhaeraun incrementa di continuo il numero di drow che vivono sulla superficie. Ogni chierico si preoccupa di stabilire una qualche comunità drow permanente in superficie e si occupa personalmente di venire incontro ai bisogni dell'insediamento oppure cerca (preferibilmente) di renderlo autosufficiente. L'uso del veleno, la manifattura e la sperimentazione sono comuni. Specialmente, incantesimi effettivi, veleni e tattiche concepiti da un chierico devono essere condivisi con il Signore Mascherato e attraverso di lui con tutto il clero.

Simbolo di Vhaeraun

I chierici di Vhaeraun pregano per i loro incantesimi al tramonto, prima di nascondersi nelle tenebre. Gli attacchi più importanti, le negoziazioni e le altre attività del clero devono essere svolti di notte. I chierici di Vhaeraun innalzano preghiere al Dio Mascherato della Notte ogni volta che portano a termine qualcosa che lo aiuti nei suoi propositi. Offerte delle ricchezze e delle armi di coloro che hanno sconfitto (nemici dei drow o alte sacerdotesse drow) vanno fuse su altari neri dalla forma sferica. Più alto è il valore dell'offerta e maggiore è il piacere di Vhaeraun, sebbene egli preferisca una venerazione quotidiana piuttosto che grandi offerte ma discontinue. La Notte di Mezzinverno, che i seguaci di Vhaeraun chiamano l'Abbraccio del Signore Mascherato, è il momento dell'anno più sacro per i fedeli della sua fede. Questa festività annuale viene celebrata dai fedeli del Signore Mascherato con rituali introspettivi che durano per tutta la giornata, nel corso dei quali vi è il totale annullamento dei sensi. Ogni fedele deve rimanere in una zona di oscurità magica e rimanervi all'interno, seduto o in piedi, nel punto centrale, per 24 ore consecutive durante le quali deve meditare sugli insegnamenti di Vhaeraun ed elaborare piani per far avanzare il raggiungimento degli obiettivi del Signore Mascherato nell'anno seguente. Tutti i seguaci di Vhaeraun che desiderano prendere parte a questo rituale ricevono la capacità di utilizzare la loro capacità magica *oscurità* con la necessaria durata estesa. Durante la Notte di Fuori, le notti della nuova luna sono considerate sacre ai suoi seguaci. Queste occasioni vengono osservate con cacce al cervo di mezzanotte in un arco di chilometri e chilometri di foreste immerse nell'oscurità. Gruppi di fedeli di Vhaeraun, a cavallo di lucertole da galoppo prese direttamente dal Sottosuolo, inseguono un cervo e quindi ne sacrificano le corna e il cuore ancora fresco al Signore Mascherato in riti oscuri che snaturano gli antichi rituali degli elfi di superficie. Molti chierici diventano multiclasse come assassini, agenti divini, ombre danzanti o ladri.

Storia/relazioni: Vhaeraun è figlio di Corellon e di Araushnee (che in seguito divenne Lolth) ed è fratello di Eilistraee. Esiliato insieme alla madre quando il loro tradimento venne scoperto, brama ardentemente il mondo di superficie che una volta visitava liberamente. Alleato con Mask, Shar e Talona, si oppone alle altre divinità del Sottosuolo, tra cui anche la sorella. La lotta contro la madre è sottile in quanto non possiede il potere necessario per opporsi ad essa direttamente.

Dogma: Le ombre del Signore Mascherato devono eliminare la tirannia della Regina Ragno e reclamare con la forza la loro eredità e la loro giusta posizione nella Notte di Fuori. Gli attuali matriarcati drow devono essere distrutti e le pratiche di mutua guerra della pazza Lolth devono essere fermate in modo che i drow siano saldati in un unico popolo e non in una combriccola litigiosa di Casate rivali, clan e scopi diversi. Vhaeraun porterà i suoi seguaci in una società dove i drow regneranno di nuovo supremi sulle altre razze minori e dove vi sarà uguaglianza tra maschi e femmine.

Simbolo di Stephanie Pui-Mun Law

Pantheon Nanico

Illustrazione di Wayne England

Pantheon Nanico

Collettivamente, ci si riferisce al pantheon nanico come al Morndinsamman, che si può tradurre sia con "superni fratelli degli scudi" che con "nani superiori". Il pantheon è guidato da Moradin, il creatore dei nani.

Abbathor

Grande Maestro di Avarizia, Signore dei Tesori, Dragone di Avarizia
Divinità Intermedia Nanica

Simbolo:	Un pugnale ingioiellato
Piano di residenza:	Casa dei Nani
Allineamento:	Neutrale malvagio
Area di influenza:	Avarizia
Seguaci:	Nani, avari, ladri, ombre danzanti
Allineamento dei chierici:	CM, LM, NM
Domini:	Commercio, Fortuna, Inganno, Male, Nani
Arma preferita:	"Cuore dell'Avarizia" [pugnale con la lama di diamante] (pugnale)

Simbolo di Abbathor

Simboli di Corey Macourek e Robert Raper

Abbathor non è sempre stato malvagio. La creatura che divenne nota come il Dragone di Avarizia originariamente si interessava alla naturale bellezza di gemme e metalli, ma si estraniò dal suo pantheon quando Moradin nominò Dumathoin patrono dei nani dorati, una posizione che Abbathor aveva ambito fin dalla nascita. In seguito egli scambiò la tradizione e l'onore della razza nanica con l'inganno e la furtività. Gli era stata negata la cosa che più desiderava, e giurò che non si sarebbe mai più trovato in una tale situazione, quindi da allora ha deciso che se qualcosa gli piace, se la prende. Vista la naturale tendenza dei nani ad essere preda dell'avarizia anche senza l'aiuto degli dei, molti hanno ceduto al seducente richiamo di Abbathor. Il Signore dei Tesori cerca ora di convertire al suo credo tutta la razza nanica, l'offesa più grande che possa immaginare di fare a Moradin. Abbathor ammassa oggetti preziosi e gemme con una foga che si può definire sensuale e si reca ovunque per ottenere ciò che vuole.

I templi di Abbathor, sotterranee segrete prive di finestre, racchiudono altari sacrificali nella forma di massicci blocchi di pietra anneriti da innumerevoli fuochi. Per le laminature d'oro molto comuni e per i mucchi di oggetti preziosi trafugati, gli estranei prendono spesso i templi di Abbathor per camere del tesoro, un problema che è risultato a più di un gruppo di avventurieri, penetrato per saccheggiarne i tesori nel mezzo di qualche cerimonia religiosa. Anche se trama i suoi piani in segreto, l'intera esistenza di Abbathor è dedicata a minare il modus vivendi dei nani. Tuttavia, il grosso del pantheon nanico non lo ha ancora compreso, e la maggior parte dei nani mortali rimane completamente all'oscuro dei veri piani del Signore dei Tesori. Egli comanda alla sua chiesa di acquisire quante più ricchezze possibile dai non nani e di nasconderle o di sacrificarle a lui.

I chierici di Abbathor sono chiamati *aetharnor* (un vocabolo nanico che significa "coloro che sono consumati dall'avarizia"); essi pregano per gli incantesimi durante la notte. Le eclissi solari, le eruzioni vulcaniche e ogni altro fenomeno naturale che oscuri la luce del sole durante il giorno è ragione di grandi celebrazioni religiose tra gli aetharnor, che utilizzano l'assenza di luce per coltivare i loro loschi piani. Una volta all'anno gli aetharnor sacrificano un nemico dei nani (dagli elfi agli umber hulk), aprendo la cassa toracica della sfortunata vittima per creare la "borsa di Abbathor", in cui i penitenti lanciano monete e gemme. Il tutto viene poi arso in offerta al Signore dei Tesori. I sacrifici preferiti includono gli orchi, i troll e i giganti. I chierici di Abbathor spesso diventano multiclasse come agenti divini o ladri, e qualche volta si spingono così in là da divenire ombre danzanti.

Storia/relazioni: Sebbene Berronar disprezzi Abbathor con feroce intensità e Dumathoin sia felice di contraccambiarne l'odio, il resto del pantheon non ha alcuna idea del complotto di Abbathor per trasformare l'intera razza dei nani in suoi seguaci ossessionati dall'avarizia. La maggior parte lo vede come uno spregevole fratello, ossessionato e astioso, che non di meno fornisce il suo aiuto al pantheon in tempi di bisogno e che rimane, alla fine, uno stretto alleato. Sebbene Moradin sia più rapido a perdonare rispetto alla sua consorte, il Padre Onnipotente recentemente ha posato un occhio attento su Abbathor, inviando i suoi agenti a spiare il clero del Dragone di Avarizia. Poiché i servitori di Moradin generalmente sono caratterizzati da scarsa sottigliezza, queste indagini non hanno rivelato finora alcun tradimento. Abbathor evita le divinità non naniche.

Dogma: La ricchezza di Toril fu creata per quei nani abbastanza abili da catturarla con qualsiasi mezzo. Apprezza il possesso di tutta la ricchezza che brilla o luccica, poiché recare piacere è lo scopo della sua bella forma. L'avarizia è bene, poiché dà motivazione per il possesso di tutto ciò che è prezioso. Tuttavia, non saccheggiare ricchezza dai figli del Morndinsamman, e non cospirare contro i favoriti di Abbathor, perché il conflitto in nome dell'avarizia mina la forza del clan.

Berronar Truesilver

La Madre Riverita, Madre di Sicurezza
Divinità Intermedia Nanica

Simbolo:	Due anelli d'argento
Piano di residenza:	Casa dei Nani
Allineamento:	Legale buono
Area di influenza:	Sicurezza, onestà, casa, guarigione, famiglia nanica, archivi, matrimonio, fedeltà, lealtà, giuramenti
Seguaci:	Bambini, difensori nanici, nani, guerrieri, costruttori di case, mariti, genitori, scrivani, mogli
Allineamento dei chierici:	LB, LN, NB
Domini:	Bene, Famiglia, Guarigione, Legge, Nani, Protezione
Arma preferita:	"Ira del Giusto" (mazza pesante)

Berronar Truesilver è la matriarca del pantheon nanico. In quanto sposa di Moradin, Berronar ritiene suo dovere agire come una figura di autorità per gli dei nanici, utilizzando le sue affinate doti di negoziazione e il suo carattere calmo come un balsamo per tenere unito l'occasionalmente frammentato pantheon nanico. Secondo i nani tradizionalisti, se non fosse per questa qualità, il Morndinsamman (e magari l'intera razza nanica) non sarebbe mai sopravvissuta alle vicissitudini del suo lungo e graduale declino. Con l'avvento della Benedizione del Tuono nell'ultimo secolo, sembra che questo declino si sia interrotto; la Madre Riverita ora aiuta Moradin nella guida del destino dei nani dando il suo saggio consiglio ai più fidati chierici ortodossi nanici. Nonostante questo recente rinascimento, un numero crescente di nani sconsolati porta rancore verso Berronar e suo marito per una filosofia che definiscono come di immutabilità preconcetta.

Simbolo di Berronar Truesilver

I chierici di Berronar, conosciuti come *faenor* ("quelli della casa"), sono i guardiani e i protettori dei clan nanici. Mantengono registri di conoscenze, tradizioni e storie familiari. Si adoperano per migliorare la buona salute e il buon carattere di tutti i nani agendo come insegnanti e guaritori. Per la morale nanica, possono essere molto conservatori, intolleranti verso la spericolatezza di molti giovani nani o con le idee radicali o controverse. Il numero di gemelli avuti per la Benedizione del Tuono ha certamente intaccato la loro pazienza. La chiesa stessa è molto strutturata, ogni chierico conosce esattamente la sua posi-

zione, e le chiese di ogni clan usano la stessa gerarchia, così i membri in visita da un altro clan sanno esattamente dove stare. In un certo senso, la chiesa di Berronar è molto simile ad una casa guidata da una madre rigida ma amorevole.

I faenor pregano per gli incantesimi all'alba. Tra i molti servizi secolari che forniscono alle comunità naniche, hanno una eccellente reputazione per pianificare o celebrare matrimoni, il che li rende ricercati pure dai non nani che desiderano una cerimonia perfetta. Offerte annuali di argento vengono effettuate a Berronar, generalmente accompagnate da un piccolo fiore bianco, come segno di apprezzamento per l'amore materno che lei prova verso tutti i nani. Il Giorno di Mezzinverno e la Notte di Mezzestate hanno un significato religioso per i faenor. Nel primo caso, il giorno porta fantastiche cerimonie sotto il terreno. Il secondo vede una simile celebrazione avere luogo sulla superficie, dove viaggiatori o membri di comunità vicine (raramente comprendenti non nani) sono invitati a unirsi alla festa. I faenor diventano multiclasse raramente, ma quelli che lo fanno generalmente divengono difensori nanici o guerrieri.

Simbolo di Clangeddin Silverbeard

Storia/relazioni: Berronar ha poco tempo per le alleanze al di fuori del pantheon nanico, ma ha rapporti amichevoli con le divinità principali degli elfi, degli gnomi e degli halfling. Lavora gomito a gomito con Sharindlar nella loro comune responsabilità nell'ispirare atti d'amore tra i nani, in cui Sharindlar tipicamente si interessa del corteggiamento mentre la Madre di Sicurezza assicura una salutare e amorevole relazione a seguito del matrimonio. Lei stessa è una moglie ideale per Moradin, il che la rende una dei pochi confidenti completamente fidati del Padre dei Nani. Le piace la compagnia di Clangeddin e di Gorm Gulthyn, ma è piuttosto distaccata verso Marthammor, Dugmaren e Haela, dei quali pensa che debbano ancora calarsi nei ruoli che competono loro. Non ha tempo per complottare contro Abbathor e sostiene che suo marito debba sbatterlo fuori dal pantheon così come ha fatto con Laduguer e Deep Duerra. Il suo astio per le divinità degli orchi, dei goblinoidi e dei giganti rivaleggia quello del marito.

Simbolo di Deep Duerra

Dogma: I figli di Moradin sono plasmati nella Forgia delle Anime e sono sempre riscaldati dall'abbraccio della Madre Riverita. Prenditi cura del cuore e della casa, traendo forza e sicurezza dalla verità, dalla tradizione e dalla regola della legge. Unisciti agli amici, ai parenti e al clan negli scopi comuni. Non soccombere alla miseria dell'avarizia o ai mali del conflitto, ma porta sempre speranza, salute e conforto ai bisognosi. Una volta che un giuramento è stato pronunciato, Berronar sorveglia che venga mantenuto; spezzarlo vuol dire ferirla profondamente. I bambini devono essere coccolati e ben sorvegliati affinché non si facciano male, perché sono il futuro di tutta la razza nanica.

Clangeddin Silverbeard

Padre della Battaglia, Signore delle Asce Gemelle, la Roccia della Battaglia

Divinità Intermedia Nanica

Simbolo:	Due asce da battaglia incrociate
Piano di residenza:	Casa dei Nani
Allineamento:	Legale buono
Area di influenza:	Battaglia, guerra, valore, coraggio, onore in battaglia
Seguaci:	Barbari, difensori nanici, nani, guerrieri, monaci, paladini, soldati, strateghi, tattici, combattenti
Allineamento dei chierici:	LB, LN, NB
Domini:	Bene, Forza, Guerra, Legge, Nani
Arma preferita:	"Anatema dei Giganti" (mazza pesante)

Quando un nano marcia in battaglia, gli inni a Clangeddin Silverbeard echeggiano nel suo cuore di guerriero. I nani che combattono per professione o scelta (e sono la maggior parte) onorano il Signore delle Asce Gemelle a parole e con i fatti, impegnandosi all'onore nella battaglia, alla perfezione nell'addestramento e alla saggezza nella guerra. Clangeddin non si ritira mai da una sfida, non concede compromessi, e non si arrende mai, anche quando tutto è perduto. Clangeddin cova uno speciale tipo di odio verso i giganti e si dice che l'abilità naturale dei nani nel confondere e sconfiggere questi nemici sia un suo dono.

Popolari nelle comunità naniche grazie alla loro abilità marziale (se non per la loro belligeranza), i seguaci di Clangeddin hanno una scarsa reputazione presso le altre razze, dalle quali sono visti come berserker assetati di sangue. Mentre alcuni seguaci rendono innegabilmente veritiero questo pregiudizio, il grosso di coloro che seguono gli insegnamenti del Padre della Battaglia sanno il fatto loro su movimenti di truppe, tattiche e strategia militare, e sono ottimi consiglieri di guerra. I chierici di Clangeddin fanno addestramento militare ogni giorno, imparando e insegnando metodi per forgiare armature e armi. Mentre cercano di rendere i nani più forti sul campo di battaglia, sono sempre all'erta per nuove tattiche, trappole e armi.

Noti come *alaghor* ("coloro che dimostrano valore in battaglia"), i chierici di Clangeddin Silverbeard pregano per gli incantesimi al mattino. Gli anniversari delle battaglie passate conservano un significato speciale per gli alaghor. In queste occasioni i chierici infrangono vecchie armi macchiate del loro stesso sangue e raccontano storie di eroi caduti, in modo che non possano mai essere dimenticate. Più irritanti (almeno dal punto di vista dei loro nemici) sono i furiosi canti di guerra che gli alaghor innalzano nel cuore della battaglia. Questi gravi e ronzanti canti, noti col nome di *chontar* ("canti che instillano paura nei cuori dei vigliacchi"), innalzano lo spirito dei nani nelle vicinanze, assicurando loro che Clangeddin arruolerà immediatamente nel suo esercito celestiale quelli che dovessero soccombere, favorendo il destino dei nani o proteggendo i loro possedimenti. Gli alaghor sanno che moriranno in combattimento; per il resto si tratta solo di sapere "quando". I chierici di Clangeddin spesso diventano multiclasse come campioni divini, difensori nanici o guerrieri. Alcuni acquisiscono qualche livello da barbaro, o erano barbari prima di rispondere alla chiamata del Padre della Battaglia.

Storia/relazioni: Clangeddin è alleato con tutti i membri del Morndinsamman tranne Abbathor, che mortificò nel lontano passato e del quale si guadagnò l'inimicizia eterna (cosa di cui Clangeddin si cura ben poco, per via della scarsa considerazione che ha del Signore dei Tesori). Prova un grande senso di affinità con le altre divinità naniche e tratta Haela come una figlia e protetta. Tra gli altri pantheon, Clangeddin sa di poter contare sull'aiuto di Gaerdal Ironhand, Arvoreen, Cavaliere Rosso, Torm e Tyr. Secondo Clangeddin, l'unica divinità dei giganti buona è la divinità dei giganti morta, una teoria che ha cercato di provare ripetutamente (senza molto successo finora, ma ha un infinito ammontare di tempo, dicono i suoi chierici).

Dogma: L'ora più alta del popolo nanico giunge tra i colpi e le azioni di guerra. Cogli l'opportunità di difendere i tuoi simili e assicurare loro la vittoria ovunque si scateni il conflitto. Assapora la sfida di un buon combattimento e non indugiare mai di fronte alle avversità, per quanto infauste. Non si dovrebbe mai rinunciare alla vita in maniera folle, ma il più grande degli onori è il proprio sacrificio per la giusta causa sul campo di battaglia. Quando non stai combattendo, preparati fisicamente, tatticamente e accumulando risorse per il prossimo conflitto. Attacca i giganti delle colline ogni volta che puoi e gli altri giganti ogni volta che è necessario.

Simboli di Renick Woods e Robert Raper

Deep Duerra

Regina dell'Arte Invisibile, Principessa dell'Ascia di Conquista
Semidea Nanica

Simbolo:	Il teschio infranto di un illithid
Piano di residenza:	Hammergrim
Allineamento:	Legale malvagio
Area di influenza:	Arti psioniche, conquista, espansione
Seguaci:	Nani, guerrieri, psionici, viaggiatori nel Sottosuolo
Allineamento dei chierici:	LM, LN, NM
Domini:	Guerra, Legge, Male, Mentalismo, Nani
Arma preferita:	"Devastatrice della Mente" (ascia da battaglia)

Simbolo di Corey Macourek

Anziani nani grigi guardiani della mente narrano di un'era lontana in cui una grande regina, di nome Duerra, regnava su di un immenso ed espansionistico impero sotterraneo. In una occasione, la regina stessa si schierò nella prima fila del suo esercito, dominando con lo sguardo un'enorme città illithid. Duerra ordinò ai suoi seguaci di imprigionare i mind flayer, i quali un tempo avevano posto in schiavitù l'intera razza dei duergar. Nel corso di un secolo, Duerra e i suoi chirurghi carpirono il potere della mente dai loro illithid prigionieri, trasferendolo nella sua progenie e quindi nella linea di sangue del suo clan. Sebbene i mind flayer raccontino questa storia in modo differente, raffigurando Duerra come la comandante di una ribellione degli schiavi e i poteri psionici dei nani grigi come il frutto dei loro esperimenti svolti per creare un tipo di servi più efficiente, ciononostante molti duergar onorano la loro antica regina come la progenitrice delle capacità psichiche che hanno fatto dei duergar una distinta sottorazza e un simbolo del dominio, tramite la schiavitù e l'espansione, che renderà i duergar la forza politica predominante del Sottosuolo.

Pochi abitanti della superficie sono a conoscenza di Deep Duerra o dei suoi chierici, noti sotto la superficie come *norothor* ("coloro che conquistano il territorio nemico"). Tuttavia, i loro recenti sforzi li hanno resi l'argomento principale delle discussioni nelle comunità mercantili e nelle stazioni di cambio del Sottosuolo. I norothor predicano l'espansionismo a un livello così forte che sono diventati una seccatura per i duergar più anziani e compassati, i quali preferiscono servire Laduguer. Ciononostante i norothor assolvono un importante ruolo nella società, addestrando i giovani nani grigi a sviluppare le loro naturali capacità psioniche, controllando gli schiavi che costituiscono l'infima classe della società duergar, pattugliando e rendendo sicuri da altre creature i sistemi di tunnel che si sviluppano intorno alla comunità. Infine, la loro predilezione per le discipline mentali li rende gli ambasciatori ideali presso quelle razze psioniche come gli illithid e gli aboleth, anche se la sfrontatezza intrinseca del loro espansionismo porta al disastro totale molte di queste missioni. I templi di Duerra sono costruiti secondo simmetriche planimetrie piacevoli da vedersi, con un seggio vuoto in mezzo alla stanza centrale. Questo scranno, chiamato Trono di Daul, serve a ricordare ai norothor che, in quanto Regina dell'Arte Invisibile, Deep Duerra è sempre presente e vigile.

I norothor pregano per gli incantesimi di notte. Alla vigilia di Mezzinverno, celebrano una macabra festa nota come il Raduno, durante la quale i chierici commemorano i trionfi dell'anno passato e annunciano gli intenti espansionistici di quello successivo. Al suono dei martelli e dei canti da guerra, i norothor si passano di mano in mano la testa da poco mozzata di un nemico il cui territorio verrà conquistato prima del successivo Raduno. Il 5 di Mirtul, i chierici di Duerra si riuniscono nei templi per la Fusione, una cerimonia psionica nella quale i norothor contattano la Principessa dell'Ascia stessa. La comunione mentale risultante conferisce a tutti i chierici maggiore perspicacia nella loro ricerca di potere e di territori. I norothor spesso diventano multiclasse come guerrieri o (se viene utilizzato il *Manuale delle Arti Psioniche*) come psion.

Storia/relazioni: Moradin esiliò Deep Duerra nel momento stesso della sua apoteosi; Duerra non ha conservato amici nel Morndinsamman. Alcuni miti suggeriscono che Laduguer fosse suo padre, ma i due condividono una men che minima simpatia l'uno per l'altra. Alleati di nome, complottano ininterrottamente l'uno contro l'altra, con Duerra che si irrita per il risentimento e per l'asprezza di Laduguer. Dopo secoli di mediocri successi sotto la sua egida, Duerra si trova a un soffio dal tentare di deporlo da divinità primaria dei nani grigi. Il dio-cervello illithid Ilsensine odia Duerra per i molti furti di energia psionica e di informazioni che la Principessa dell'Ascia ha perpetrato.

Dogma: I figli di Laduguer conquisteranno la terra e la pietra da cui sono nati e il vuoto in cui dimorano. La conquista di nuove terre, di nuove ricchezze e di nuovi servi è il destino manifesto di coloro che scavano la Notte di Sotto. La magia è debole, inaffidabile e grossolana quando comparata ai poteri della mente, a meno che non sia ereditata e resa salda dal volere degli dei. Per mezzo dell'Arte Invisibile, i duergar distruggeranno o sottometteranno tutti coloro che si affidano alla insignificante magia per sopravvivere.

Dugmaren Brightmantle

Il Bagliore nell'Occhio, l'Esploratore Errante
Divinità Minore Nanica

Simbolo:	Un libro aperto
Piano di residenza:	Casa dei Nani
Allineamento:	Caotico buono
Area di influenza:	Studio, invenzione, scoperte
Seguaci:	Artigiani, nani, maestri del sapere, maestri delle rune, studiosi, riparatori, maghi
Allineamento dei chierici:	CB, CN, NB
Domini:	Artigianato, Bene, Caos, Conoscenza, Nani, Rune
Arma preferita:	"Pungolo affilato" (spada corta)

Proprio come Marthammor Duin esemplifica l'occasionale spinta dei nani all'esplorazione del mondo oltre le montagne, Dugmaren Brightmantle incarna l'esploratore che si impegna a tracciare i sentieri della creatività con l'applicazione del sapere accumulato al fine di creare qualcosa di nuovo e di utile. Brightmantle rappresenta gli elementi progressisti di una razza conservatrice per natura, la quale, ciononostante, si pavoneggia delle sue rare innovazioni. La sua infinita ricerca per la conoscenza, l'esplorazione e la costante voglia di sperimentare strani aggeggi ha la tendenza a metterlo nei pasticci, e sebbene Moradin (suo padre) ammiri il suo spirito avventuroso, contestualmente si dispera per la sua tendenza a distrarsi da un compito per seguire qualcos'altro che abbia attratto la sua mutevole attenzione.

Simbolo di Dugmaren Brightmantle

I chierici di Dugmaren, noti come *xothor* ("coloro che ricercano la conoscenza"), provengono dai riparatori più creativi e dai liberi pensatori delle comunità naniche, e in rare occasioni permettono pure agli gnomi di integrare i loro ranghi. Seguono una dottrina della conoscenza fine a se stessa, riconoscendo lo stesso valore nell'apprendere la ricetta dimenticata per lo stelo di zygom e la falla cruciale nelle fortificazioni difensive di un nemico. Infatti, poiché gli xothor preferiscono di gran lunga la creazione alla distruzione, ci sono ottime probabilità che molti di loro preferirebbero la ricetta. I templi dell'Esploratore Errante, solitamente edifici irregolari pieni dei detriti sparpagliati di una cinquantina di esperimenti e di libri aperti in numero almeno doppio, possono trovarsi sia in superficie che in profondità.

Gli xothor pregano per gli incantesimi al mattino. Osservano poche festività ufficiali, ma sussurrano una preghiera di ringraziamento all'Esploratore Errante alla scoperta di qualche nuovo scampolo di conoscenza. A Prativerde e Granraccolto, gli xothor iniziano la giornata con diverse ore di preghiera in meditazione

privata, osservando la fiamma di una candela. Dopodiché, gli xothor vicini si radunano per discutere delle loro scoperte e delle loro creazioni dall'ultima convocazione. Gli xothor spesso diventano multiclasse come maestri del sapere, maestri delle rune o maghi.

Storia/relazioni: Le ambizioni di Dugmaren assicurano che si trovi sempre al centro di qualche prodezza, spesso in compagnia della sua cerchia di divinità associate. Questa cerchia comprende Haela Brightaxe, Marthammor Duin, Brandobaris, Erevan Ilesere, Gond e Shaundakul. Gargauth, che rappresenta la ricerca della conoscenza per scopi illeciti e perversi, è tra i nemici più odiati dal Bagliore nell'Occhio.

Dogma: I segreti del mondo attendono di essere rivelati. Viaggia senza confini, espandi la tua mente ad ogni opportunità e segui la vita dell'erudito. Coltiva lo spirito di ricerca tra i giovani e sii un insegnante per tutti loro. Cerca di recuperare la conoscenza arcana perduta nelle ere passate e applicala al mondo odierno. Trova nuovi metodi di creazione in modo da raggiungere la gioia della sperimentazione. Impara un po' di tutto, poiché non saprai mai cosa ti sarà utile lungo la tua strada.

Simbolo di Dumathoin

Dumathoin

Custode dei Segreti Sotto la Montagna, il Custode Silente

Divinità Intermedia Nanica

Simbolo:	Una gemma sfaccettata all'interno di una montagna
Piano di residenza:	Casa dei Nani
Allineamento:	Neutrale
Area di influenza:	Ricchezze sepolte, metalli preziosi, gemme, minatori, esplorazione, nani degli scudi, guardiani dei morti
Seguaci:	Nani, intagliatori di gemme, fabbri, minatori
Allineamento dei chierici:	CN, N, NM, NB, LN
Domini:	Artigianato, Caverne, Conoscenza, Metallo, Nani, Protezione, Terra
Arma preferita:	"Martello del Magma" [zappa] (maglio)

Negli Anni Quieti (così detti perché i colpi dei picconi dei nani nelle miniere e i martelli nelle fucine non avevano ancora rotto il silenzio della terra) Dumathoin preparò le montagne per la venuta dei nani degli scudi. Nominato loro patrono da Moradin stesso, la divinità silenziosa mise vene di metalli preziosi in luoghi dove un giorno potessero essere scovate e inventò innumerevoli colori per infinite gemme per abbellire il reame terreno dei suoi eletti. Non appena i suoi protetti furono generati, scavarono nella sua creazione sfigurandone l'intrinseca bellezza e mandandolo in uno stato di rabbia stizzita. Tuttavia, col tempo, Dumathoin vide come i nani forgiavano il suo metallo in oggetti e armi artistiche, e come tagliavano e montavano le sue gemme in opere di grande raffinatezza. Queste arti pacificarono Dumathoin e lo riempirono di orgoglio. Ora, il Custode dei Segreti Sotto la Montagna protegge la sicurezza dei minatori, pone le vene di metalli preziosi verso gli abitati dei nani degli scudi e tutela la santità del suo bellissimo reame.

Tuttavia, non tutti rispettano la bellezza intrinseca delle creazioni di Dumathoin. Alcuni la vedono come un bottino da estrarre dalle montagne il più speditamente possibile, incuranti della distruzione causata da un tale scriteriato saccheggio. Questi rapaci profittatori hanno molto da temere dai *talhund* ("doni nascosti"), i vigili chierici di Dumathoin. Oltre a proteggere le miniere dei nani, i talhund cercano nuovi depositi di minerali e di gemme, supervisionano le attività minerarie per assicurare che sia portato il giusto rispetto alla montagna, e sviluppano strategie per sconfiggere le strane creature del Sottosuolo che qualche volta vengono accidentalmente esumate negli scavi. Il clero di Dumathoin costruisce templi sotterranei nelle caverne più profonde, sempre vicini a una grande vena di metallo prezioso o a un letto originario di gemme naturali. Questi tesori rimangono una parte del tempio e liberi dalla raccolta, a testimoniare la riverenza al Custode Silente del locale capoclan.

I talhund pregano per gli incantesimi al mattino. Si riferiscono alle notti di luna nuova come alla Triade della Pietra Profonda, affermando che in questi periodi la luna divenga una grande gemma nascosta nelle profonde viscere della terra. In queste notti, i talhund e i seguaci laici di Dumathoin sacrificano gemme e gioielli sopra grandi blocchi di pietra. Alcuni talhund hanno lo speciale compito di polverizzare queste offerte mentre la congregazione rende grazie al Custode dei Segreti Sotto la Montagna. Dumathoin serve anche da divinità nanica dei morti, per cui i talhund hanno il compito di occuparsi delle salme e di adoperarsi perché le anime passino all'altro mondo con successo. I talhund diventano multiclasse raramente. In genere scacciano i non morti piuttosto che intimorirli.

Storia/relazioni: Dumathoin preferisce la compagnia delle altre divinità interessate all'elemento terra o alla forgiatura. Dato che è muto (nessuno sa se il suo silenzio sia per natura o per scelta), Dumathoin resta un po' distante dal Morndinsamman, il che ha l'effetto collaterale di porlo al di sopra dei conflitti interni a esso. Coltiva un'oscura relazione non ostile con il dio illithid Ilsensine, sebbene i chierici delle due divinità siano spesso in contrasto.

Dogma: Percorri le profonde e silenziose strade di Dumathoin. Scopri i doni nascosti del Custode dei Segreti Sotto la Montagna. Ciò che è celato è prezioso e ciò che è prezioso dovrebbe rimanere celato. Cerca di migliorare la bellezza naturale dei doni di Dumathoin e armonizzati alle forme delle profondità. La bellezza è posta nella scoperta e nella lavorazione, non nel possesso. Mantieni i luoghi dei nostri morti inviolati e ben conservati; i nobili antenati della nostra razza non dovranno mai essere spogliati né spostati per mano di ladri e profanatori. Non tollerare i non morti, specialmente quelli che hanno la forma dei nani e quindi sbeffeggiano la creazione di Moradin.

Gorm Gulthyn

Occhi di Fuoco, Signore della Maschera di Bronzo, l'Eternamente Vigile

Divinità Minore Nanica

Simbolo:	Una maschera splendente di bronzo con fiamme che escono dagli occhi
Piano di residenza:	Casa dei Nani
Allineamento:	Legale buono
Area di influenza:	Guardiano di tutti i nani, difesa, protezione
Seguaci:	Difensori nanici, nani, guerrieri
Allineamento dei chierici:	LB, LN, NB
Domini:	Bene, Guerra, Legge, Nani, Protezione
Arma preferita:	"Axegard" (ascia da battaglia)

Simbolo di Gorm Gulthyn

La maggior parte delle enclavi naniche, essendo situate nel buio reame al di sotto della superficie, si trovano sulla strada di aggressivi nemici del Sottosuolo. Coloro che proteggono questi regni dagli attacchi elevano preghiere a Gorm Gulthyn, patrono della vigilanza e della difesa. Gorm, un guerriero mascherato privo di umorismo, difende la sicurezza delle fortezze naniche e cerca di custodire questi reami dai loro nemici, manifestandosi sul Piano Materiale molto più spesso dei suoi compagni del Morndinsamman. Egli mantiene vedette sulle mura, costruisce trappole e trabocchetti nei passaggi vicini e istruisce i suoi chierici nell'arte della pianificazione di una difesa robusta e affidabile per la comunità. Coloro che lo hanno visto combattere sulle mura delle

Simboli di Renick Woods e Corey Macourek

comunità assediate raccontano della sua sorprendente abilità in battaglia, ma aggiungono che le sue mosse in combattimento tradiscono sempre più non solo i millenni di pratica diligente, ma una crescente disperazione, come se ogni battaglia potesse essere l'ultima per il Signore della Maschera di Bronzo.

I chierici di Occhi di Fuoco, noti come *barakor* ("coloro che fanno da scudo"), organizzano la difesa delle comunità naniche, agiscono da guardie del corpo e insegnano ai nani locali il valore della vigilanza costante. All'ingresso nella chiesa, ad ogni barakor viene assegnata la protezione di un persona. I chierici più potenti spesso scelgono di difendere personaggi importanti del clan, ma le assegnazioni per i novizi sembrano essere date a caso, e comprendono bambini e membri anziani o infermi del clan. Tutti sono pronti a sacrificare loro stessi ("pagare il più grande prezzo di Gorm" nel gergo della chiesa) per difendere il proprio protetto. I templi del Guardiano Dorato in genere sono costruzioni lineari in pietra, con un altare centrale contenente le spoglie di un barakor caduto. Molti ospitano una piccola armeria e sono ben fortificati contro gli attacchi.

I barakor pregano per gli incantesimi al mattino, di solito prima di intraprendere una ronda della comunità per assicurarsi che la notte sia trascorsa senza incidenti. I giorni sacri sono celebrati a ogni festa, con noiose (per gli estranei) cerimonie che comportano saluti formali, deposizioni ritmiche di armi e preghiere didattiche cantate. I barakor diventano multiclasse frequentemente come guerrieri o difensori nanici. Ai membri di quest'ultima classe sono tributati i più grandi onori dal clero del Signore della Maschera di Bronzo.

Simbolo di Haela Brightaxe

Storia/relazioni: Gorm Gulthyn sta morendo. In qualche modo, utilizzando la sua essenza per gli avatar che combattevano per la preservazione dei regni nanici nel corso di tutti questi secoli, la sua vera esistenza si è legata al destino di questi regni. Per ogni fortezza caduta, qualcosa in Gorm Gulthyn è morto; il fuoco divino che arde negli occhi dietro la sua maschera si è affievolito impercettibilmente, un poco alla volta. Cionostante, l'orgoglio gli ha fatto confessare la sua condizione solo a Clangeddin, Marthammor e Moradin, che considera i suoi amici più vicini. Tutti sperano che con la Benedizione del Tuono e il rinascimento di antiche stirpi naniche ritorni la forza alla Sentinella, ma finora non è stato notato alcun regresso. A ogni manifestazione, Gorm si lancia con minor cura nelle sue azioni difensive, forse alla ricerca di una fine alla sua condizione sulla punta di una spada nemica.

Dogma: Non indugiare mai nei tuoi doveri verso i sacri protetti di Gorm. Difendi, proteggi e tieni al sicuro i figli del Morndinsamman dalle forze ostili del mondo esterno. Sii sempre vigile e sempre allerta, così da non essere mai colto di sorpresa. Se necessario, sii preparato a pagare il prezzo più grande, così che il clan e la comunità sopravvivano e il tuo nome sia ricordato dalle generazioni a venire.

Haela Brightaxe

Dama della Mischia, Vergine della Fortuna

Semidea Nanica

Simbolo:	Una spada sfoderata avvolta da due spirali di fuoco
Piano di residenza:	Casa dei Nani
Allineamento:	Caotico buono
Area di influenza:	Fortuna in battaglia, gioia della battaglia, guerrieri nanici
Seguaci:	Barbari, nani, guerrieri
Allineamento dei chierici:	CB, CN, NB
Domini:	Bene, Caos, Fortuna, Guerra, Nani
Arma preferita:	"Dardo Infiammato" (spadone)

Ogniqualvolta i nani si trovano immersi fino alla cintola nei cadaveri di mostruosi nemici, e i loro cuori cantano gioiosi col rimbombante fremito della battaglia, Haela Brightaxe prorompe in trionfanti esclamazioni di incoraggiamento. Il suo spirito è in sintonia con i nani di allineamento buono che si beano in battaglia e che cercano mostri possenti nello sforzo di disinfestare Toril da queste bieche creature. Quando qualcuno domanda ad una chierica di Haela per quale motivo abbia attaccato un antico dragone, questa risponde "perché era lì", aggiungendo, con un sorriso obliquo, "e perché ho sempre desiderato farmi strada con la spada fuori dallo stomaco di qualcosa". In quanto dea della fortuna, Haela si assume molti rischi in battaglia senza battere ciglio.

I chierici di Haela si chiamano *kaxanar*, un termine che può essere malamente tradotto con "vergini cruente". Le femmine sovrastano in numero i maschi, i quali sembrano poco preoccupati dal titolo femmineo (è difficile fare una battuta maschilista verso un chierico-combattente arrabbiato e coperto da litri di sangue). I chierici si preoccupano poco della tipica tradizione nanica, e costruiscono templi austeri ovunque sembri più conveniente per la più vicina fonte di conflitti. Cripte di rovine umane, fortezze naniche o anche complessi gnomeschi abbandonati sono templi eccellenti per la Dama della Mischia. Questi luoghi generalmente fungono anche da armerie; tutti contengono almeno una trappola devastante (di solito con gli effetti più violenti immaginabili), con l'intento di non far cadere mai alcun tempio in mano nemica.

I kaxanar pregano per gli incantesimi al mattino, un rituale accompagnato dall'abitudine di sfiorare le elaborate cicatrici rituali praticate sugli avambracci del chierico nel momento della sua iniziazione. Molte di queste cicatrici seguono trame geometriche accettate, ma alcuni iconoclasti (all'interno di un clero di "menti libere") prendono la loro iniziazione come un'opportunità per incidere espressioni oscene o blasfeme nella propria carne. A Pratoverde si celebra un rito piuttosto deprimente noto come il Tempo della Nidiata, durante il quale (cantando e frantumando armi nemiche catturate) i kaxanar preparano la prossima strage di mostri che abbiano occupato fortezze naniche. In una festa sacra nota come l'Ascia Levata Alta, i kaxanar e i loro alleati si riuniscono alla luce del sole, affermando di scorgere la sagoma dello spadone di Haela delineata al centro del sole. Infine, la Festa della Luna vede la Commemorazione dei Caduti, quando i kaxanar ricordano quei nani (e non nani) che sono caduti in difesa del Popolo Tozzo. I kaxanar spesso diventano multiclasse come barbari, apprezzando la gioiosa distruzione provocata dalla capacità di ira di questa classe.

Storia/relazioni: Gli altri membri del Morndinsamman rispettano i modi conviviali di Haela, la sua risata contagiosa e la sua natura festosa. Lei non riconosce altri superiori che Moradin, ma onora i suoi fratelli e le sue sorelle nella genia del Padre dei Nani assicurando che non agirà mai contro i voleri di alcun membro pienamente accettato del pantheon. Di tutto il pantheon, preferisce la compagnia di Marthammor Duin, che condivide il suo interesse per il mondo di superficie, e di Clangeddin Silverbeard, che condivide il suo amore per la battaglia. Poiché Haela si preoccupa così tanto degli affari dei nani su Toril, ha poco tempo per gli dei non nanici. Ha rifiutato con sdegno l'interesse di Abbathor (che è sempre interessato alla fortuna) e per tutta risposta il Signore dei Tesori invia sulla sua strada minacce sempre più grandi e terribili.

Simbolo di Laduguer

Dogma: Con la battaglia, trovi conferme, liberazione ed esaltazione. Confida che Haela ti veda nella mischia, e che i mostri del mondo, per quanto sia grande la loro forza e il loro numero, cadano per le lame affilate delle tue asce. La Vergine della Fortuna benedice quei nani che credono nella sua benevolenza, e lei, attraverso i suoi fedeli, sarà sempre presente per i circondati e gli assediati. Rallegrati per la forza dei tuoi colpi in battaglia, per il suono della tua arma che colpisce un nemico potente e per la sfida della mischia. Se richiesto, prova pietà per un nemico nobile che si sottomette ad un codice d'onore, ma non fermare la tua mano contro i traditori, i bugiardi e i disonorevoli.

Simboli di Robert Raper e Renick Woods

Laduguer

L'Esule, il Grigio Protettore, Maestro d'Arti

Divinità Intermedia Nanica

Simbolo:	Un dardo di balestra che si infrange su uno scudo
Piano di residenza:	Hammegrim
Allineamento:	Legale malvagio
Area di influenza:	Creazione di armi magiche, artigiani, magia, nani grigi
Seguaci:	Nani, guerrieri, maestri del sapere, soldati
Allineamento dei chierici:	LM, LN, NM
Domini:	Artigianato, Legge, Magia, Male, Metallo, Nani, Protezione
Arma preferita:	"Martello Fosco" (martello da guerra)

Sin da quando i duergar si sono separati dai loro cugini nanici, Laduguer ha conservato un profondo rammarico. Il Grigio Protettore vede i suoi cugini nel Morndinsamman come indolenti sfaccendati più preoccupati di mantenere tradizioni datate che del progresso e del mestiere. Questo non significa che Laduguer sia una mente libera: resta fedele alla sua linea di disciplina intollerante, tessendo una dottrina di obbedienza all'unico comandante, di potenziamento tramite lo sfruttamento degli schiavi, di arricchimento tramite la creazione di armi magiche e di protezione tramite un programma spietato di severa preparazione militare. Fortemente xenofobo, Laduguer esorta i suoi protetti ad evitare il contatto con le altre razze se non per il commercio e per le scorrerie al fine di ottenere nuovi schiavi.

I duergar non vedono alcuna differenza tra le autorità secolari ed ecclesiastiche, rendendo i chierici di Laduguer (conosciuti come *thuldor*, un termine nanico che significa "quelli che resistono") i sovrani nominali della società dei nani grigi. I duergar considerano la loro esistenza come una lotta costante contro le altre razze del Sottosuolo e i thuldor formano la singola costante che ha tenuto unita e potente la razza fin dai giorni in cui questi hanno condotto i nani grigi lontano dai loro fratelli di superficie. Molti templi includono stalle di adeguate dimensioni utilizzate per la cura e l'allevamento dei ragni cacciatori, grandi ragni mostruosi utilizzati come mezzi di trasporto da molte razze del Sottosuolo. I duergar, sotto la guida dei thuldor, hanno monopolizzato il mercato di queste bestie da soma versatili e facili da addestrare, garantendo alla razza una considerevole influenza finanziaria nella Notte di Sotto. Ci si aspetta che i chierici prestino il servizio militare.

I thuldor pregano per gli incantesimi al mattino, di solito prima di dedicare almeno un'ora al concepimento, alla creazione o al miglioramento di un'arma magica. I duergar celebrano poche cerimonie religiose degne di nota, poiché le celebrazioni offrono una pausa pericolosa al duro lavoro a cui devono il protrarsi della loro esistenza. I chierici di Laduguer diventano multiclasse raramente, divenendo occasionalmente campioni divini, guerrieri o maestri del sapere.

Storia/relazioni: Nessun mortale conosce le esatte ragioni alla base dell'esilio di Laduguer dal Morndinsamman. I nani dorati e degli scudi affermano che egli abbia commesso crimini inenarrabili contro i suoi fratelli e che sia stato salvato dal grande Martello dell'Anima di Moradin solo grazie alla temperanza e alla pietà di Berronar. I nani grigi spiegano questa storia in modo un po' differente, dipingendo il Grigio Protettore come il propugnatore di una filosofia innovativa e retta, che nondimeno offese il Padre dei Nani così profondamente che Laduguer fu espulso per sempre dal pantheon. In ogni caso, l'Esule viene nel migliore dei casi appena tollerato da Dugmaren e Sharindlar; il resto del Morndinsamman lo tiene in gran disprezzo. Deep Duerra, ritenuta da molti la figlia di Laduguer, è la sua unica vera alleata (sebbene anche costei covi molti complotti contro di lui). Il dominio che la sua razza ha sul mercato dei ragni cacciatori gli ha fatto guadagnare l'inimicizia di Lolth, e un'antica disputa con il principe dei demoni Orcus sopravvive ancora oggi.

Dogma: I figli di Laduguer hanno rigettato le divinità deboli e inette dei loro progenitori e si sono ritirati da quelli che furono gli oziosi cugini di un tempo per non essere infettati dalla loro debolezza. La stretta obbedienza ai superiori, la dedizione al proprio mestiere e il duro lavoro incessante sono necessari per ottenere ricchezza, sicurezza e potere. Nulla sarà mai facile, né dovrebbe esserlo. Resisti stoicamente al dolore e resta distaccato, poiché mostrare o anche solo provare emozioni significa dimostrare debolezza. I deboli sono immeritevoli e subiranno un destino appropriato. Le avversità sono la forgia di Laduguer e le dure piste attraverso cui i duergar devono passare sono i suoi colpi di martello: resisti a tutto e diventa più forte dell'adamantio.

Marthammor Duin

Scopritore-di-Sentieri, Guardiano degli Erranti, l'Occhio Vigile

Divinità Minore Nanica

Simbolo:	Una mazza che punta verso l'alto davanti a uno stivale di cuoio e pelle
Piano di residenza:	Casa dei Nani
Allineamento:	Neutrale buono
Area di influenza:	Guide, esploratori, esuli, viaggiatori, fulmine
Seguaci:	Nani, guerrieri, ranger, viaggiatori
Allineamento dei chierici:	CB, LB, NB
Domini:	Bene, Nani, Protezione, Viaggio
Arma preferita:	"Martello Lucente" (mazza pesante)

I nani più conservatori garantiscono che il Popolo Tozzo appartiene al sottosuolo, e che nel migliore dei casi coloro che viaggiano per i Reami di Sopra (noti collettivamente presso la cultura nanica come gli Erranti) sono degli elementi un po' sbandati o in alternativa sono dei traditori degli antichi ideali. In questo ultimo caso, la giovane divinità nanica Marthammor Duin è il gran re dei folli. Patrono di quei nani che hanno abbandonato le fortezze per esplorare il mondo illuminato dal sole, egli si approccia alla vita in un modo quasi gnomesco, sempre curioso di vedere cosa si trovi oltre l'orizzonte e sempre desideroso di scambiare storie di viaggi passati al calore di un fuoco da campo. Suo è il raro spirito di esplorazione nanica incarnato in forma divina, la scintilla di curiosità che i suoi seguaci simboleggiano con il veloce lampo dai cieli aperti.

Simbolo di Marthammor Duin

I chierici di Marthammor, i *volamtar* ("tracciatori di nuovi sentieri"), rappresentano una delle chiese naniche più diffusamente conosciute nel mondo di superficie, specialmente nel Nord, dove i suoi fedeli sono cresciuti di numero negli ultimi decenni. I volamtar segnano le tracce nelle aree selvagge vicino alle fortezze naniche, così che il sentiero per quelli che decidono di lasciare la fortezza sia reso più facile. Pattugliano le vie carovaniere e i sentieri di caccia tra enclavi umane e naniche, curando i feriti e liberando queste aree da mostri predatori. Nelle aree urbane stabiliscono templi con il proposito di rafforzare le popolazioni naniche prestando cure, celebrando cerimonie e scambiando informazioni. I volamtar meno portati per l'avventura qualche volta cercano di influenzare il governo delle città non naniche che abbiano dei residenti nanici, in genere cercando di infiltrarsi in partiti minori. I templi nelle aree selvagge si avvantaggiano di picchi e dirupi naturali, che offrono viste spettacolari delle tempeste di fulmini sacre ai seguaci di Marthammor. I templi urbani in genere si conformano allo stile architettonico circostante.

I volamtar pregano per gli incantesimi al mattino. Il clero celebra molte feste durante l'anno, incluse le festività normali e i nove giorni seguenti. Gli anni in cui si festeggia Scudiuniti vedono grandi celebrazioni nel giorno di festa e per i nove giorni seguenti. Questi festeggiamenti sono aperti al pubblico (anche ai non nani) e in genere vi è una cerimonia in cui si bruciano utensili in ferro e calzature usate. Cantare a gran voce e bere liquori forti sono una parte importante (alcuni dicono necessaria) di questi eventi. I

Simbolo di Corey Macourek

volamtar diventano multiclasse di frequente come campioni divini e come guerrieri. Quelli che vivono in lande selvagge spesso acquisiscono dei livelli come ranger.

Storia/relazioni: Gli altri membri del pantheon nanico si riferiscono al comportamento di Marthammor come a "pagliacciate", sperando che la sua fissazione per il mondo sotto il cielo aperto passi in fretta. Moradin ringrazia che, a dispetto delle tendenze del suo figlio più giovane, egli sia più disciplinato di Dugmaren (il quale, e non sorprende nessuno, è uno dei più grandi amici di Marthammor). Il Guardiano degli Erranti odia le divinità degli orchi, dei goblin e dei giganti, e ha una inimicizia speciale per Grolantor, l'intenzionalmente stupido patrono dei giganti delle colline.

Dogma: Abbandona l'illusoria sicurezza della fortezza e viaggia in lungo e in largo per diffondere il verbo del Morndinsamman ai membri delle altre razze, così che possano ottenere il frutto della saggezza nanica. Aiuta gli amici viandanti e sedentari al meglio delle tue capacità, poiché la via è meglio sopportata se in compagnia. Ricerca nuove vie e nuovi sentieri, e scopri la saggezza del mondo nei tuoi vagabondaggi. Sii araldo della via della speranza riscoperta.

Simbolo di Sam Wood

Moradin

Il Forgiatore di Anime, Padre dei Nani, Padre Onnipotente

Divinità Maggiore Nanica

Simbolo:	Martello e incudine
Piano di residenza:	Casa dei Nani
Allineamento:	Legale buono
Area di influenza:	Nani, creazione, fabbri, protezione, lavorazione del metallo, lavorazione della pietra
Seguaci:	Difensori nanici, nani, ingegneri, guerrieri, minatori, fabbri
Allineamento dei chierici:	LB, LN, NB
Domini:	Artigianato, Bene, Legge, Nani, Protezione, Terra
Arma preferita:	"Martello dell'Anima" (martello da guerra)

Simbolo di Moradin

Moradin è una severa divinità paterna, burbera e intransigente, dura come la pietra quando si tratta di proteggere la sua razza eletta. È un giudice inflessibile ma giusto, incarnazione di forza e di volontà. Ispira le invenzioni dei nani e punta costantemente a migliorare questa razza, incoraggiando la loro natura positiva, l'intelligenza e l'armoniosa esistenza con le altre razze buone. Al contrario, lotta aspramente contro il loro orgoglio e contro le tendenze isolazioniste. Il suo martello da guerra è arma e attrezzo allo stesso tempo, e il suo nome è *Martello dell'Anima.*

La chiesa di Moradin ha un ruolo attivo nella guida morale delle comunità naniche. I suoi membri enfatizzano la mano del Forgiatore di Anime nelle quotidiane attività dei nani, come gli scavi minerari, la lavorazione del ferro e l'ingegneria, e invocano la sua benedizione all'inizio di ognuno di questi compiti. I chierici guidano l'impulso a fondare nuovi regni nanici e a migliorare lo status dei nani nelle comunità di superficie. Essi hanno un ruolo attivo nell'insegnamento ai giovani delle comunità e presiedono alla maggior parte delle cerimonie formali. I Figli del Tuono sono di interesse peculiare per i chierici di Moradin, e quelli nati dalla Benedizione del Tuono sono particolarmente osservati per le loro potenzialità.

I chierici di Moradin, conosciuti con il nome di *sonnlinor* ("coloro che lavorano la pietra"), pregano al mattino. Le offerte al Forgiatore di Anime vengono effettuate mensilmente. Il chierico di più alto grado di una comunità può dichiarare sacro un qualsiasi giorno per celebrare un evento locale. Molte comunità

Pantheon Nanico

Illustrazione di Wayne England

celebrano il primo giorno di Hammer, poiché è in questa data che, nel 1306 CV (l'Anno del Tuono), si ritiene sia iniziato l'improvviso incremento di nascite, una benedizione del Padre dei Nani che ha portato un grande sconvolgimento nella razza nanica. I suoi chierici generalmente diventano multiclasse come difensori nanici o guerrieri.

Storia/relazioni: I miti dei nani narrano che Moradin si sia incarnato da roccia, pietra e metallo, e che la sua anima sia un tizzone di fuoco. Egli ha forgiato i corpi dei primi nani con gemme e metallo e vi ha infuso l'anima quando li ha raffreddati con il suo soffio. Moradin è il condottiero del pantheon nanico ed è stato lui a decidere di bandire dalla superficie gli dei malvagi di derro e duergar. Ha una alleanza strategica, ma fredda, con Gond, Kossuth, Helm, Torm, Tyr, e con i capi dei pantheon elfico, gnomesco e halfling. Si oppone agli dei di goblinoidi, degli orchi, dei giganti malvagi e dei nani esiliati.

Dogma: Moradin è il padre e il creatore della razza dei nani. Rendigli onore emulando i suoi principi e la sua abilità nella metallurgia, nei lavori in muratura e in altri compiti. La saggezza deriva dalla vita ed è temprata con l'esperienza. Fai avanzare la razza dei nani in tutte le aree dell'esistenza. Porta innovazioni con nuovi procedimenti e abilità. Fonda nuovi regni e terre di clan, difendendo quelli già presenti da ogni minaccia. Guida i nani nelle tradizioni lasciate dal Forgiatore di Anime. Onora i capi del tuo clan così come onori Moradin.

Sharindlar

Signora della Vita e della Pietà, la Danzatrice Splendente
Divinità Intermedia Nanica

Simbolo:	Una fiamma che si innalza da un ago d'acciaio
Piano di residenza:	Casa dei Nani
Allineamento:	Caotico buono
Area di influenza:	Guarigione, pietà, amore romantico, fertilità, danza, corteggiamento, luna
Seguaci:	Bardi, danzatori, nani, guaritori, amanti
Allineamento dei chierici:	CB, CN, NB
Domini:	Bene, Caos, Charme, Guarigione, Luna, Nani
Arma preferita:	"Morso Veloce" (frusta)

Quando un nano si ammala o è colpito in combattimento, spesso mormora una preghiera a Sharindlar, la dea nanica della guarigione e della pietà. I nani non fanno segreto della venerazione di questa dea benevolente che protegge il loro popolo attraverso la cordialità e il tocco curativo del suo clero. Tuttavia, quello che la maggior parte dei nani ammette con molta difficoltà con i loro compagni più alti, è che Sharindlar rappresenta un lato della vita dei nani che viene raramente osservato dagli estranei. Quando i nani abbandonano i loro modi taciturni per una serata di danze, o quando un guerriero indurito dalle battaglie si scioglie per accettare i voti di matrimonio per il suo amore d'infanzia, Sharindlar viene invocata come dea della gaiezza, del romanticismo e della danza.

I chierici della Danzatrice Splendente sono noti con il nome di *thalornor* ("coloro che provano pietà"). Passano la maggior parte del loro tempo esaudendo i bisogni degli ammalati o dei deboli nelle comunità naniche, fornendo parole di incoraggiamento con modi gentili. Quando non sono al capezzale di qualcuno, i chierici di Sharindlar lavorano per istruire i giovani nei rituali nanici di corteggiamento appropriati, spingendosi fino a fungere da sensali di matrimoni tra due giovani "compatibili". Ultimamente il comando di fertilità di Sharindlar ha ampliato l'influenza dei thalornor fino all'allevamento degli animali e allo sviluppo di nuovi tipi di raccolto. Per come sono preoccupati con le nascite, sia da un punto di vista medico che da quello metaforico, la maggior parte dei thalornor tratta la Benedizione del Tuono con ancor più reverenza degli altri nani, spesso facendosi in quattro per incoraggiare i gemelli del tuono a unirsi al clero. La maggior parte dei templi sono grandi sale con ampio spazio dedicato alla danza e alla festa, e ben forniti di intime stanze per gli ospiti e per i convitati in visita.

Simbolo di Sharindlar

I chierici di Sharindlar pregano per gli incantesimi al mattino. Quando comincia la fase di luna crescente, a Pratoverde e nella Notte di Mezzestate, e ogni volta che c'è la luna piena, si svolgono le cerimonie sacre, che consistono in riunioni segrete in caverne nascoste. In questi incontri, i supplicanti danzano attorno ad uno stagno naturale, cantando alla Signora della Pietà mentre lanciano oggetti d'oro all'interno di un calderone consacrato. I partecipanti spillano un po' di sangue dai loro avambracci, facendolo gocciolare nel calderone, il cui contenuto viene scaldato fino a fonderlo e poi lanciato nello stagno. I thalornor spesso diventano multiclasse come bardi.

Storia/relazioni: Nei millenni Sharindlar ha lavorato per stabilire buoni rapporti con il suo intero pantheon, incluse amicizie contrastate con Laduguer, Deep Duerra e Abbathor. In molte occasioni, la Signora della Vita e della Pietà agisce da intermediaria tra Moradin e quelli che egli ha cacciato, quando qualche calamità costringe nani solitamente opposti ad unire le forze. Tuttavia, in generale Sharindlar trova che la politica sia molto noiosa, e preferisce speculare sui futuri romantici di mortali e divinità. Condivide una grande affinità con Shiallia, che molti ritengono essere sua figlia, frutto di un passatempo amoroso con un dio dei folletti.

Dogma: Sii misericordiosa a parole e con i fatti. Tempera la rabbia e l'ostilità con il comportamento costruttivo e caritatevole. I figli di Moradin devono vivere in sicurezza e diffondersi. Abbraccia il dono della vita con entusiasmo e grazia. Mantieni e incoraggia i riti tradizionali di corteggiamento e di matrimonio. Sharindlar restituisce il seme fertile della vita dei nani, mentre Berronar ne protegge il frutto.

Thard Harr

Signore delle Profondità della Giungla
Divinità Minore Nanica

Simbolo:	Due guanti di metallo blu argentato incrociati
Piano di residenza:	Casa dei Nani
Allineamento:	Caotico buono
Area di influenza:	Nani selvaggi, sopravvivenza nella giungla, caccia
Seguaci:	Druidi, abitanti delle giungle, ranger, nani selvaggi
Allineamento dei chierici:	CB, CN, NB
Domini:	Animale, Bene, Caos, Nani, Vegetale
Arma preferita:	Bracciale-artiglio (guanto d'arme chiodato)

Messi di fronte al tatuato Thard Harr dal ventre tondo (un'oscura e ferale creatura che indossa un ornato elmo di rame a forma di testa di coccodrillo), pochi sospetterebbero di essere al cospetto di un membro del Morndinsamman. Sebbene sia distante dai suoi simili tanto geograficamente quanto emozionalmente, Thard Harr condivide il sangue di Moradin. Patrono dei nani selvaggi che abitano le giungle di Faerûn (soprattutto del Chult), Thard Harr difende i suoi protetti dalle predazioni delle bestie selvagge, dagli assalti dei dinosauri affamati e dalle intrusioni indesiderate degli stranieri.

I chierici e i druidi di Thard, noti come *vuddor* ("quelli della giungla"), possiedono una posizione di privilegio all'interno della loro segregata terra d'origine. Il culto di Thard Harr è così profondamente inserito nella società dei nani selvaggi che pochi arrivano anche solo a considerare la possibilità di altre religioni. Sebbene alcuni nani dorati del sud (specialmente quelli che abitano presso le rovine dell'Alto Shanatar) ricordino storie dei loro antenati che parlano di Thard come di una perduta divinità nanica della natura, la maggior

Simbolo di Thard Harr

Simboli di Robert Raper e Renick Woods

parte dei nani selvaggi rimane completamente all'oscuro del resto del Morndinsamman, una manchevolezza a cui Thard si preoccupa poco di rimediare. I vuddor guidano i loro protetti in cacce prosperose, agiscono come generali per l'esercito scarsamente organizzato dei nani selvaggi e sono portavoce della società intera. Thard non incoraggia templi formali, ma istruisce i suoi seguaci a trattare luoghi di grande bellezza naturale (come pianori vulcanici, giardini naturali o cascate) come sue sale di culto.

I vuddor pregano per gli incantesimi al mattino. Nelle notti di luna piena o di luna nuova, il chierico di grado più elevato nella regione chiama formalmente numerose bande di cacciatori. I canti, i suoni di tamburi e le grida risultanti sono sufficienti a spaventare l'intruso più disperato. A queste adunanze i nani offrono sacrifici cruenti di dinosauri o intrusi catturati (alcune delle tribù più isolate occasionalmente sacrificano umani buoni, e sebbene Thard disapprovi questa pratica, non ha fatto nulla per comunicare il suo sfavore ai suoi protetti). Questi sacrifici sono quasi sempre consumati dai partecipanti nello sforzo di raggiungere una maggior vicinanza con il loro divino benefattore. I vuddor qualche volta diventano multiclasse come ranger.

Storia/relazioni: A parte le non frequenti visite di Sharindlar e Dumathoin, Thard Harr non ha quasi alcun rapporto con i figli di Moradin. In quelle rare occasioni in cui l'intero pantheon viene riunito, Thard Harr si aliena dagli altri piuttosto che rimanere loro appresso, anche perché si rifiuta di parlare, comunicando invece con una bizzarra serie di versi animali e di gesti. Preferisce di gran lunga la compagnia di altre divinità dalla mentalità rivolta alla natura come Ubtao, Nobanion e Uthgar. Thard è un nemico giurato di Shar, che nel Chult agisce sotto il nome di Eshowdow (una divinità delle ombre che ha assorbito), e di una dozzina di altre divinità e demoni della giungla raramente notate dagli abitanti civilizzati di Faerûn.

Dogma: Come le grandi tigri della giungla, sii forte e sospettoso delle bestie, che camminino su due o quattro zampe. Vivi in armonia con la natura e ottieni protezione dal Signore delle Profondità della Giungla. Cerca di comprendere quello che non riesci a capire, ma guardati dal portare doni sconosciuti nella tua tana. Onora i modi della tua gente, ma non presumere che i modi di Thard siano l'unica via, ma che sia la migliore per i suoi figli.

Vergadain

Re Mercante, il Padre Corto, il Nano Ilare

Divinità Intermedia Nanica

Simbolo:	Una moneta d'oro
Piano di residenza:	Casa dei Nani
Allineamento:	Neutrale
Area di influenza:	Ricchezze, fortuna, probabilità, ladri non malvagi, sospetto, inganno, negoziazione, astuzia
Seguaci:	Nani, mercanti, ladri, ricchi individui
Allineamento dei chierici:	CN, N, NM, NB, LN
Domini:	Commercio, Fortuna, Inganno, Nani
Arma preferita:	"Cercatore d'Oro" (spada lunga)

Apparentemente, Vergadain rappresenta la ben nota dedizione all'arte del mercante: la personificazione di un buon affare raggiunto dopo un'infuocata contrattazione. Coloro che gli prestano adeguata attenzione, tuttavia, sanno che il Re Mercante ha un lato oscuro che raramente colma d'orgoglio quei nani rispettosi della legge. Come patrono della fortuna e dell'inganno, Vergadain vigila sui nani che utilizzano mezzi illeciti per creare la propria ricchezza. Egli si compiace nell'arte della compravendita, sia che si tratti di un'intricata negoziazione riguardante la vendita di un tiro di cavalli, oppure che si tratti del piano elaborato per irrompere nella stalla dopo la vendita, riappropriarsi dei cavalli e venderli nuovamente nella prossima città.

In società, ben pochi ammettono di essere seguaci di Vergadain, poiché coloro che professano l'aderenza alla sua dottrina sono noti come abili negoziatori, ladri senza scrupoli, oppure come entrambe le cose. I chierici del Nano Ilare (come è conosciuto dai non nani) sono noti come *hurndor* ("coloro che commerciano"). Dediti a promuovere il progresso del commercio nanico, gli hurndor viaggiano per il mondo più ampiamente dei chierici di qualsiasi altro membro del Morndinsamman, ad eccezione di quelli di Marthammor Duin. Il Re Mercante si aspetta che tutti i suoi chierici siano personalmente ricchi, e che assicurino una porzione della loro ricchezza al mantenimento del tempio locale, in genere una camera sotterranea senza finestre colma di ogni sorta di tesori e ricchezze.

I chierici di Vergadain pregano per gli incantesimi di notte. I giorni sacri della fede sono conosciuti come feste della moneta, e segnano un periodo di intensa attività mercantile. Le feste della moneta, le quali cadono nei giorni che precedono e seguono la luna piena, a Pratoverde e in qualsiasi altro giorno dichiarato propizio dal Re Mercante (giornata che cambia di anno in anno), sono aperte al pubblico generale, che qualche volta le chiama scherzosamente fiere, dato che si possono concludere ottimi affari nelle ore finali della festa, quando i fedeli di Vergadain abbassano i prezzi dei loro beni nell'estremo tentativo di effettuare vendite sufficienti per guadagnare maggiore influenza sui loro pari (per non parlare di Vergadain stesso). Quando gli hurndor diventano multiclasse, lo fanno tipicamente per diventare ladri. Essi preferiscono scacciare piuttosto che intimorire i non morti.

Simbolo di Vergadain

Simbolo di Corey Macourek

Storia/relazioni: Vergadain gode di una grande popolarità presso il Morndinsamman, ed è molto amico di Dugmaren Brightmantle, il quale condivide il suo interesse per i misfatti. Il Re Mercante occasionalmente si associa con Abbathor: alleanze che entrambi descrivono freddamente come "accordi d'affari". I suoi viaggi gli hanno procurato i tipici alleati tra gli dei mercanti di Faerûn.

Dogma: Benedetti siano gli intraprendenti, il cui fervore porta sia ricchezza che buona sorte. Lavora duro, sii furbo, cerca il miglior affare e il Re Mercante ti coprirà d'oro. Tratta gli altri con rispetto, ma non evitare le tue responsabilità: cerca di ottenere un affare migliore per te che non per loro.

Pantheon Elfico

Conosciuti collettivamente come i Seldarine, che significa "la compagnia di fratelli e sorelle del bosco", il pantheon elfico è guidato da Corellon Larethian. Molte divinità elfiche hanno stretti legami con altre divinità silvane come Mielikki.

Aerdrie Faenya

La Madre Alata, la Regina degli Avariel

Divinità Intermedia Elfica

Simbolo:	Una nuvola con una sagoma di uccello
Piano di residenza:	Arvandor
Allineamento:	Caotico buono
Area di influenza:	Aria, clima, uccelli, pioggia, fertilità, avariel
Seguaci:	Bardi, druidi, elfi, ranger, stregoni, viaggiatori, creature alate
Allineamento dei chierici:	CB, CN, NB
Domini:	Aria, Animale, Bene, Caos, Elfi, Tempesta
Arma preferita:	"Lampo di Tuono" (bastone ferrato)

Aerdrie Faenya rappresenta l'espressione elfica per la libertà e l'impulso, come dimostrato dalla sua insofferenza a rimanere troppo a lungo nello stesso posto. Si delizia con il suono degli strumenti a corda e nel creare condizioni atmosferiche imprevedibili, tra cui occasionalmente temporali piuttosto severi e violenti. Tuttavia la sua prima gioia è semplicemente quella di sentire l'aria che la sfiora

rimanendo sospesa sopra la terra. La Madre Alata è una divinità che raramente interagisce con la cultura elfica ed è sicuramente più caotica della media dei Seldarine. Di tutte le razze elfiche, Aerdrie si interessa solo degli avariel, o almeno di quei pochi rimasti su Faerûn. È anche conosciuta come un aspetto di Angharradh, la Dea Trina.

Simbolo di Aerdrie Faenya

La chiesa di Aerdrie Faenya è di piccola entità, con poca comunicazione o organizzazione tra i vari templi sparsi. Il clero di Aerdrie è principalmente interessato all'esplorazione e a mantenere buone relazioni con le razze aviarie senzienti (per esempio aquile giganti e aarakocra). Con il declino degli avariel (elfi alati), pochi chierici elfi della Madre Alata sono in grado di volare senza l'aiuto della magia. Come risultato, alcuni Confratelli Alati lavorano per creare nuovi incantesimi e oggetti grazie ai quali sia possibile volare, mentre non pochi dei fratelli più avventurosi ricercano cimeli perduti da tempo immemore che permettano di fare altrettanto. Allo stesso modo il clero di Aerdrie eleva cavalcature alate utilizzate dalle cavallerie aeree dei reami elfici e si curano dei nidi di bellissimi uccelli provenienti da terre lontane in modo che possano vivere nei giardini elfici e per rifornire le piume mutate che vengono utilizzate per confezionare abiti di manifattura elfica. Come servitori della Dispensatrice di Pioggia e Tempeste, i chierici di Aerdrie lavorano a stretto contatto con piccoli gruppi di elfi che si occupano di agricoltura e orticoltura in modo da assicurare un clima favorevole alle loro sementi. I Fratelli e le Sorelle Alate hanno anche il compito di eliminare le creature volanti malvagie.

I chierici e i druidi di Aerdrie Faenya pregano per i loro incantesimi all'alba quando la prima brezza mattutina soffia sulla terra. La Danza dei Venti Vorticosi, che si tiene quasi ogni anno agli equinozi di primavera e autunno, celebra il mutare delle stagioni e onora la Madre Alata. I venti soffiano sempre forte in queste giornate, ovunque i seguaci di Aerdrie si raccolgano. I celebranti offrono bellissime piume e si uniscono in un balletto in aria danzato al ritmo di strumenti a fiato suonati da alcuni partecipanti. Coloro che sono sprovvisti di ali o di strumenti magici per volare a volte levitano grazie alla divinità in persona. Molti chierici e druidi diventano multiclasse come stregoni o ranger.

Storia/relazioni: Come la maggior parte dei Seldarine, Aerdrie serve Corellon, lavora fianco a fianco con le altre divinità elfiche e si oppone alle attività del pantheon drow (con l'eccezione di Eilistraee). Si prodiga anche contro gli Dei della Furia (Auril, Malar, Talos e Umberlee). Aerdrie è alleata di altre divinità collegate al vento, al volo, alla pioggia e alla fertilità, tra cui Akadi, Cyrrollalee, Isis, Lurue, Shaundakul e Sheela Peryroyl.

Dogma: Le altitudini in continua trasformazione del cielo sono il grande dono della Madre Alata. Spicca il volo nel suo abbraccio percorso dal vento e volteggia tra le nuvole. Onora coloro che vivono con Aerdrie e cura teneramente gli uccelli che danzano sulle sue trecce. Cambiamento significa bellezza; caos significa battezzare una nuova vita. Sali, librati, plana e scendi in picchiata, quindi risali di nuovo e assapora la libertà che la Madre Alata concede benignamente.

Simbolo di Renick Woods

Angharradh

La Dea Trina, Regina di Arvandor
Divinità Maggiore Elfica

Simbolo:	Tre anelli interconnessi all'interno di un triangolo che punta verso il basso
Piano di residenza:	Arvandor
Allineamento:	Caotico buono
Area di influenza:	Primavera, fertilità, semina, nascita, difesa, saggezza

Angharradh *Aerdrie Faenya* *Corellon Larethian* *Fenmarel* *Deep Sashelas* *Erevan Ilesere*

Pantheon Elfico

Illustrazione di Michael Dubisch

Seguaci:	Anziani delle comunità, druidi, elfi, agricoltori, guerrieri, levatrici, madri
Allineamento dei chierici:	CB, CN, NB
Domini:	Bene, Caos, Conoscenza, Elfi, Protezione, Rinnovamento, Vegetale
Arma preferita:	"Asta del Crepuscolo" (lancia lunga o lancia corta)

Angharradh è il volto unificato di una dea che riunisce tre divinità separate: Aerdrie Faenya, Hanali Celanil e Sehanine Moonbow, ed è allo stesso tempo una divinità unica che include i loro tre aspetti separati. Come tale, la natura di Angharradh riflette i tratti della personalità di ognuna delle Tre, tra cui la natura impulsiva e capricciosa della Madre Alata, la natura romantica e affezionata del Cuore Dorato e la natura serena ed effimera della Figlia dei Cieli Notturni. La fusione delle Tre ebbe origine con il tradimento di Araushnee (ora Lolth) e la minaccia collettiva ad Arvandor e a tutti i Seldarine. Come tale, la Dea Trina esibisce una forma di protezione fiera e l'inflessibile fermezza della Regina di Arvandor. Nonostante la sua sorveglianza, la Ritirata Elfica, la sua revoca, e il ritorno dei drow a Cormanthor hanno minato lo spirito di Angharradh e le tre dee stanno passando sempre più tempo come entità separate preferendo lavorare come squadra invece che come entità unica.

Simboli di Sam Wood

Il clero di Angharradh è sostanzialmente composto da tre chiese separate ma fortemente alleate. I chierici di Angharradh servono la Dea Trina esattamente come il clero di Aerdrie Faenya, quello di Hanali Celanil e Sehanine Moonbow. La maggior parte dei chierici della Dea Trina è affiliata ad un aspetto delle Tre e le loro attività riflettono la loro comunanza con quel particolare aspetto. Le chieriche di Angharradh sono spesso considerate donne sagge e assennate e sono frequentemente consultate riguardo a questioni importanti. Svolgono il loro ruolo sia come chieriche di Aerdrie Faenya, Hanali Celanil e Sehanine Moonbow, che per l'unione delle Tre, Angharradh. Assistono alle nascite, benedicono giovani fanciulli, aiutano nella semina e nel raccolto e benedicono pure i soldati che vanno al campo di battaglia. Quelle sorelle totemiche particolarmente abili sono spesso ricercate da altre tribù e da aspiranti predicatori totemici per consiglio e consultazione.

Simbolo di Angharradh

I chierici e i druidi di Angharradh pregano per i loro incantesimi in un intervallo della giornata a loro scelta ma quel momento deve essere associato ad una delle tre dee. I membri del clero di Angharradh celebrano le loro festività e le cerimonie importanti di una delle Tre, a seconda di quale aspetto venerano in particolare. L'unica festività celebrata solamente da coloro che venerano Angharradh è l'Unione delle Tre, che si tiene ogni quattro anni a Cinnaeloscor (il Giorno della Pace di Corellon), più nota con il nome di Scudiuniti. Sebbene questa festività sia in genere osservata dagli elfi in onore a Corellon, gli elfi della luna celebrano i tre aspetti di Angharradh e l'unificazione delle Tre che hanno portato a secoli di pace in Arvandor e nei reami elfici su Faerûn. Oltre ai canti in onore della Dea Trina, i fedeli di Angharradh spesso si ritrovano in questo giorno per compiere grandi magie in comunione. Molti chierici e druidi diventano multiclasse come guerrieri.

Storia/relazioni: Prima che il Popolo Fiero camminasse per le foreste di Faerûn, la Dea Trina nacque dalla grande battaglia tra i Seldarine e coloro che seguirono Araushnee, in seguito nota con il nome di Lolth. Le Tre si unirono per curare Corellon dopo che venne ferito dalle macchinazioni di Araushnee, diventando quindi una divinità sola e salendo al trono, al fianco di Corellon, come Regina di Arvandor. Angharradh è seconda solo a Corellon tra i Seldarine e lavora fianco a fianco alle altre divinità elfiche. Tra gli altri dei alleati vi sono Berronar Truesilver, Chauntea, Cyrrollalee, Eilistraee, Lurue, Mielikki, Milil, Mystra, Selûne, Sharindlar, Sheela Peryroyl, Silvanus, Sune e Yondalla. Tra i suoi nemici si annoverano i principali antagonisti dei Seldarine: il pantheon drow (esclusa Eilistraee), gli Dei della Furia (Auril, Malar, Talos e Umberlee) e le divinità dei goblinoidi.

Dogma: Unità e diversità conducono alla forza. Sii sempre vigile contro Colei Che Fu Cacciata e lavora di squadra per difendere le terre del Popolo Fiero da coloro che lo vogliono in rovina. Celebra la Dea Trina e le Tre per i loro intendimenti comuni e le loro espressioni individuali di vita. Attraverso l'unione di abilità e interessi anche del tutto diversi è possibile nutrire la creatività, la vita, tutte le forme artistiche e la creazione di nuove idee.

Corellon Larethian

Creatore degli Elfi, Primo dei Seldarine, Coronal di Arvandor

Divinità Maggiore Elfica

Simbolo:	Luna crescente
Piano di residenza:	Arvandor
Allineamento:	Caotico buono
Area di influenza:	Magia, musica, arti, artigianato, guerra, la razza elfica (specialmente elfi del sole), poesia, bardi, guerrieri
Seguaci:	Arcieri arcani, artigiani, artisti, bardi, guerrieri, capi buoni, ranger, poeti, stregoni, combattenti, maghi
Allineamento dei chierici:	CB, CN, NB
Domini:	Bene, Caos, Elfi, Guerra, Magia, Protezione
Arma preferita:	"Sahandrian" (spada lunga)

Corellon Larethian è il capo del pantheon elfico e si narra che la razza elfica sia nata dal suo sangue durante una delle molte battaglie combattute contro Gruumsh del pantheon orchesco. È la rappresentazione fisica di tutti i più alti ideali elfici, essendo una potente divinità guerriera quando si rende necessario (la sua spada lunga *Sahandrian* è stata forgiata da una stella) e proteggendo i suoi prescelti con le mani attente come quelle di un artigiano.

La chiesa di Corellon enfatizza il suo ruolo di protettore e artigiano piuttosto che quello di signore degli elfi. Il compito dei chierici è di fare da sentinelle ai confini dei reami elfici, sorvegliare le comunità, aiutare a costruire gli insediamenti e creare bellissimi oggetti da utilizzare all'interno della comunità e da commerciare con l'esterno. È raro trovare uno dei suoi chierici a capo di qualcosa, sebbene spesso fungano da intermediari nelle dispute tra le razze silvane e assistano i governi elfici in modo da assicurare loro un funzionamento scorrevole.

I suoi chierici pregano di notte, di preferenza quando la luna ha raggiunto il culmine nel cielo. Vi sono molte festività a lui legate, sebbene la maggior parte sia legata agli avvenimenti astronomici e quindi si ripetano ciclicamente. Una cerimonia da celebrarsi tutti i mesi è Lateuquor, la Comunione Forestale della Luna Crescente, che ricorre la notte in cui la luna diviene crescente. Questa festa si svolge con danze, musica, canzoni e offerte di bellissimi gioielli. I suoi chierici in genere diventano multiclasse come arcieri arcani, guerrieri o maghi.

Storia/relazioni: Corellon ha creato la razza elfica ed è il signore delle divinità elfiche non malvagie che sono note collettivamente con il nome di Seldarine ("la compagnia di fratelli e sorelle del bosco"). I Seldarine lo rispettano e gli rendono omaggio. Corellon ha rapporti pacifici con i capi delle divinità naniche, gnomesche e halfling come pure con le divinità della natura e le divinità buone del pantheon Faerûniano. Corellon considera Lolth (che una volta era la sua consorte) e Vhaeraun come nemici, poiché dovette scacciarli dai Seldarine quando attaccarono la loro stessa gente. Tra i suoi nemici vi sono Bane, Cyric, Talos, Malar e le divinità degli orchi e dei goblinoidi.

Simbolo di Corellon Larethian

Dogma: Gli elfi sono scultori e guardiani degli infiniti misteri della magia. Lascia uscire la bellezza che c'è

in te e lascia che il tuo spirito vaghi libero. Cerca nuove esperienze e nuovi modi. Guardati da coloro che distruggono ciò che non possono loro stessi creare. Entra in comunione con il mondo naturale e mistico. Sii sempre vigile affinché non torni l'oscurità bandita e sii forte nel tuo cuore contro la corruzione della Regina Ragno.

Deep Sashelas

Signore del Sottomare, il Principe dei Delfini
Divinità Intermedia Elfica

Simbolo:	Un delfino
Piano di residenza:	Arvandor
Allineamento:	Caotico buono
Area di influenza:	Oceani, elfi acquatici, creazione, conoscenza
Seguaci:	Druidi, elfi, pescatori, ranger, saggi, marinai
Allineamento dei chierici:	CB, CN, NB
Domini:	Acqua, Bene, Caos, Conoscenza, Elfi, Oceano
Arma preferita:	"Tridente delle Profondità" (tridente)

Deep Sashelas è un comandante carismatico e un ispirato creatore, la cui arte è in costante mutamento. Diversamente dagli altri Seldarine, Deep Sashelas è di rado soddisfatto del proprio lavoro e cerca sempre di apportarvi miglioramenti. Deep Sashelas può essere volubile e incostante, come dimostrano vari miti che lo vedono amoreggiare con varie creature tra cui sirene, elfi del mare mortali, donne umane e pure semidee. La sua consorte, Trishina, è abbastanza condiscendente da questo punto di vista... ma non troppo. Gli altri Seldarine si divertono molto osservando come l'abilità di Trishina la porta sempre a scovare queste attenzioni e di conseguenza a ostacolarle, in particolare avvertendo prima l'oggetto del suo desiderio.

La chiesa di Deep Sashelas è ampiamente organizzata su base regionale, con ogni regione rappresentata da un mare o da un oceano. Il clero di Deep Sashelas è più organizzato rispetto alla maggior parte degli altri cleri elfici grazie al ruolo che ha sempre avuto di mediatore e soccorritore delle razze non acquatiche. I suoi chierici e druidi, noti con il nome di delfiani, interagisce regolarmente con quei delfini che abitano la regione intorno alle loro comunità mentre i druidi più anziani sono quasi sempre invariabilmente accompagnati dai loro compagni delfini. I chierici di Sashelas stabiliscono e mantengono contatti con gli elfi che vivono sulla terraferma, se ciò è possibile. Grazie a questa rete estesa di contatti, i chierici di Sashelas hanno impedito a svariate incursioni di sahuagin di avere successo, guadagnandosi però al contempo il loro odio sempiterno. I delfiani hanno anche il compito di organizzare rituali cacce a squali e attacchi a comunità sahuagin.

Simbolo di Deep Sashelas

I chierici e i druidi di Deep Sashelas pregano per i loro incantesimi nel momento in cui la marea più alta è vicina a mezzogiorno. Deep Sashelas viene onorato individualmente attraverso la creazione di oggetti d'arte e altre meraviglie, mentre le preghiere vengono innalzate al Signore del Sottomare dopo aver portato a termine queste opere. Altri ossequi giornalieri da parte del clero di Sashelas comprendono ringraziamenti per la sua benevolenza e per la bellezza del mare profondo ma i rituali di maggiore importanza vengono celebrati in concordanza con le alte e le basse maree, note con il nome di Alto Flusso e Profondo Riflusso. Durante queste cerimonie i delfiani fanno offerte di preziosi oggetti naturali e opere d'arte di grande valore. Allo stesso tempo gli accoliti nuotano secondo una coreografia ben studiata insieme a delfini, innalzando le loro voci in canti profondi e riverberanti al Signore del Sottomare e alle sue creazioni. Sebbene le due cerimonie siano simili nello stile, l'Alto Flusso è un tipo di celebrazione gioiosa che evidenzia la bellezza, la creatività e l'artisticità mentre il Profondo Riflusso è una cerimonia rigorosa e marziale in cui si ricordano coloro che hanno vigilato e che sono deceduti

Corellon Larethian colpisce l'Occhio di Gruumsh

Illustrazione di Michael Dubisch

contro i nemici. Molti chierici e druidi diventano multiclasse come ranger.

Storia/relazioni: Come le altre divinità elfiche, Deep Sashelas riconosce l'autorità di Corellon e si oppone al pantheon drow (esclusa Eilistraee). In realtà in un certo senso si potrebbe considerare il Signore del Sottomare parte di un pantheon differente, costituito dalle varie divinità marine. Tra gli alleati di Deep Sashelas si annoverano Cyrrollalee, Eilistraee e Valkur. Si oppone alle varie divinità delle profondità tra cui Umberlee e le divinità kuo-toa e sahuagin.

Dogma: Nuota tra le grandi correnti e i mari poco profondi. Esulta avvolto dalla bellezza dinamica e dalla vita del ricco Sottomare. Gioisci del processo creativo e migliorane gli infiniti aspetti. Non tentare di intrappolare ciò che è continuamente mutevole, ma al contrario apprezza il cambiamento di per sé. Ricerca compagni nuotatori che onorano gli insegnamenti del Signore del Sottomare e alleati con essi contro coloro che sono in grado di vedere solo l'oscurità delle profondità. Segui la strada del delfino. Promuovi la conoscenza del mare e l'interazione con esso in maniera ragionevole e combatti coloro che vogliono danneggiare o consumare la sua bellezza e la sua ricchezza.

Simbolo di Corey Macourek

Erevan Ilesere

Il Camaleonte, il Verde Mutaforma, il Giullare Fatato
Divinità Intermedia Elfica

Simbolo:	Una stella che esplode con i raggi asimmetrici
Piano di residenza:	Arvandor
Allineamento:	Caotico neutrale
Area di influenza:	Malizia, cambiamento, ladri
Seguaci:	Bardi, elfi, crapuloni, ladri, stregoni, ingannatori
Allineamento dei chierici:	CM, CB, CN
Domini:	Caos, Elfi, Fortuna, Inganno
Arma preferita:	"Colpo Veloce" (spada corta)

Erevan Ilesere è una divinità incostante e del tutto imprevedibile che è in grado di mutare a piacimento il suo aspetto. È una delle divinità che amano di più il divertimento nel Multiverso e sembra che sia del tutto incapace di restare ferma o di concentrarsi su un singolo compito per troppo tempo di seguito. Erevan gradisce procurare guai giusto per il gusto di farlo, ma raramente i suoi scherzetti sono in grado di dare aiuto o di causare la morte. Comunque, Erevan è in grado di diventare molto pericoloso qualora le razze elfiche o silvane siano minacciate, schierandosi sempre dalla parte del più debole.

La chiesa di Erevan non ha alcun tipo di gerarchia poiché la venerazione non è consentita due volte nello stesso posto e nessun chierico si deve occupare di fare da coordinatore per il clero. I chierici di Erevan sono selvaggi, maliziosi, indipendenti e del tutto imprevedibili come dimostrano i loro scherzi. Si oppongono a passioni permanenti di qualunque tipo e si deliziano nello sconvolgere il dominio della legge, i personaggi potenti e, in generale, nel creare confusione. Non devono seguire sostanzialmente alcun tipo di obbligo religioso e i loro insegnamenti sono professati ai fedeli soprattutto con gli esempi e con l'insegnamento delle tipiche abilità da ladro.

I chierici di Erevan pregano per i loro incantesimi a mezzanotte, quando l'oscurità copre le loro malefatte. I seguaci di Erevan si radunano mensilmente per una Baldoria Notturna che si tiene in una radura boschiva alla luce della luna piena. L'esatta locazione di ogni Baldoria Notturna è un segreto che viene trasmesso di bocca in bocca dai fedeli nei giorni appena anteriori alla festività. Chiunque ci capiti in mezzo senza sapere nulla della festa è il benvenuto a prendervi parte. I seguaci di Erevan sono spesso raggiunti nei loro festeggiamenti da altre creature altrettanto frivole come gli spiritelli. Ogni Baldoria Notturna include il sacrificio di splendidi oggetti (la maggior parte "presa in prestito"), danze, bevute, racconti e infiniti giochi e scherzetti. Molti chierici diventano multiclasse come ladri o stregoni. In genere preferiscono scacciare non morti piuttosto che intimidirli.

Simbolo di Erevan Ilesere

Storia/relazioni: Nonostante la sua natura incostante, Erevan è devoto ai Seldarine fino alla morte. Fa parte di un gruppo informale di combinaguai (tra cui Brandobaris, Garl Glittergold e Tymora) che spesso sfidano l'ira di divinità più seriose come Helm. Erevan ha un compagno di gozzoviglie, Aasterinian, un aspetto della divinità draconica Hlal. Erevan e Aasterinian non si separano mai e le loro avventure leggendarie sono fonte di ispirazione per i giovani elfi che sognano di emulare le incredibili gesta del mitico duo. Tra i loro alleati vi sono Baravar Cloakshadow, Dugmaren Brightmantle, Milil e Shaundakul. Erevan ha anche dispute di lunga data con altre divinità dei ladri, tra cui Beshaba e Mask, sia per la loro crudeltà che per la loro cupidigia, che offendono la sua natura prona alla spensieratezza. Si oppone al pantheon drow (esclusa Eilistraee). I suoi scherzetti hanno provocato l'ira di Bane, Loviatar e altri esseri malvagi privi del senso di umorismo.

Dogma: Cambiamento ed eccitazione sono il pepe della vita. Vivi sempre all'estremo, slegato dalle convenzioni sociali in uno spirito di continuo rinnovamento di te stesso. Colpisci sempre l'ipocrisia, la bigotteria e la presunzione che pervade tutte le società ben ordinate con scherzetti maliziosi che divertano e illuminino.

Fenmarel Mestarine

Il Lupo Solitario
Divinità Minore Elfica

Simbolo:	Due occhi elfici nell'oscurità
Piano di residenza:	Arvandor
Allineamento:	Caotico neutrale
Area di influenza:	Elfi selvatici, rinnegati, capri espiatori, isolamento
Seguaci:	Druidi, elfi, rinnegati, ranger, ladri, spie, elfi selvaggi
Allineamento dei chierici:	CM, CB, CN
Domini:	Animale, Caos, Elfi, Vegetale, Viaggio
Arma preferita:	"Morso della Spina" (pugnale)

Fenmarel Mestarine è eternamente cupo e serio: un contrappeso perfetto ad Erevan Ilesere e ai suoi scherzi. Non ha alcun interesse a mantenere contatti con i membri degli altri pantheon o con i non appartenenti alla razza elfica, a meno che non sia assolutamente necessario, e quando ciò accade si comporta freddamente e con cinismo. Sebbene cerchi di evitare qualsiasi tipo di legame, il Lupo Solitario rispetta sempre la parola data, per quanto in modo riluttante. Fenmarel controlla i confini elfici nelle grandi foreste, giungle e ambienti simili, al contrario di Corellon che fa lo stesso in luoghi molto più ampi. Di tutte le razze elfiche, Fenmarel è estremamente interessato agli elfi selvaggi, nascosti nelle profondità delle più dense foreste di Faerûn.

La chiesa di Fenmarel consiste principalmente di rinnegati e di piccole tribù di elfi selvaggi e, come tale, non ha una vera e propria gerarchia. Rinnegati della società elfica che si fanno strada in altre culture sono in genere seguaci laici e non chierici. I membri del clero di Fenmarel istruiscono i loro compagni nelle prime abilità insegnate dalla divinità tra cui come spiare, sopravvivere in solitudine, tattiche di guerriglia e fare uso di veleni per eliminare i nemici. A parte questi insegnamenti, hanno poche altre responsabilità oltre ad assicurarsi la sopravvivenza personale.

I chierici e i druidi di Fenmarel pregano per i loro incantesimi al tramonto, quando l'oscurità cala sulla terra. La chiesa di Fenmarel non celebra vere e proprie festività. Ogni singolo individuo o gruppo di fedeli celebra il Lupo Solitario secondo propri metodi di venerazione. Molti rinnegati celebrano la ricorrenza della loro esclusione con la contemplazione solitaria, mentre gli elfi selvaggi ricordano gli anniversari degli eventi importanti capitati al loro popolo e trasmessi oralmente, molti dei quali sono legati ad avvenimenti astronomici ben visibili ad occhio nudo. Molti membri del suo clero diventano multiclasse come ranger o ladri. Preferiscono scacciare piuttosto che intimorire i non morti.

Storia/relazioni: Il Lupo Solitario è una sorta di rinnegato tra i Seldarine, suoi alleati nominali, sebbene sia sempre dalla loro parte nella lotta contro le divinità drow malvagie. Ha discreti rapporti solamente con Solonor Thelandira (pare che sia suo fratello), Shevarash, Gwaeron Windstrom ed Eilistraee. Solo la bontà di cuore di Sehanine Moonbow può attirare il Lupo Solitario verso gli altri Seldarine in rarissime occasioni.

Dogma: Il mondo è un luogo crudele e spietato, che pone costantemente delle scelte brutali per coloro che vogliono farsi un loro percorso. Non attendere la protezione altrui poiché il tradimento è sempre dietro l'angolo, ma affidati alle tue abilità di camuffamento, inganno e segretezza. Segui la strada del Lupo Solitario poiché questo è il sentiero della totale emancipazione.

Simbolo di Fenmarel Mestarine

Hanali Celanil

Il Cuore Dorato, Rosa di Bellezza, Dama Cuordoro
Divinità Intermedia Elfica

Simbolo:	Un cuore dorato
Piano di residenza:	Arvandor
Allineamento:	Caotico buono
Area di influenza:	Amore, romanticismo, bellezza, incantamenti, arte degli oggetti magici, arti nobili, artisti
Seguaci:	Esteti, artisti, ammaliatori, amanti, stregoni
Allineamento dei chierici:	CB, CN, NB
Domini:	Bene, Caos, Charme, Elfi, Magia, Protezione
Arma preferita:	Un cuore splendente (pugnale)

Hanali Celanil è una creatura di eterna bellezza e di natura benigna, che perdona sempre i piccoli errori e si compiace nel premiare i suoi seguaci con la gioia di amori e affetti inaspettati. Incarna il romanticismo, la bellezza, l'amore e la gioia secondo lo spirito elfico anche se possiede qualche piccolo difetto, tra cui un poco di vanità e una natura capricciosa. Sebbene di rado appaia ai suoi seguaci, Hanali si compiace nel vedere crescere l'amore tra gli elfi e spesso si adopera in segreto per proteggere i giovani amanti. È conosciuta anche come uno dei tre aspetti di Angharradh, la Dea Trina.

I chierici di Hanali sono capricciosi e lievemente vanesi come dimostrano le loro danze e le loro celebrazioni selvagge. La gerarchia non ha una vera e propria struttura, con i chierici che sono liberi di entrare e uscire dai ranghi del clero secondo il loro desiderio. Presiedono il matrimonio e i riti di passaggio dei giovani elfi sebbene il matrimonio non sia considerato necessario in quanto Hanali sovrintende l'amore, e non necessariamente le unioni matrimoniali. I membri del clero di Hanali trascorrono le loro giornate prendendosi cura della bellezza e dell'amore nelle loro molteplici forme. Molti tra i chierici della Dama Cuordoro si occupano di splendidi giardini mentre altri collezionano gemme per uso personale o per il tesoro del tempio, ma anche sculture di cristallo e altri oggetti d'arte di un certo valore. Sebbene gli oggetti in oro e cristallo, in particolare gioielli e statue, rimangono i preferiti, le belle arti in tutte le loro forme sono ammirate, collezionate e messe in mostra. I chierici di Hanali devono essere sempre ben abbigliati: mostrarsi al massimo del proprio fulgore personale è un dovere per qualsiasi chierico del Cuore Dorato.

Simbolo di Hanali Celanil

I chierici di Hanali pregano per i loro incantesimi ogni giorno, quando la luna si trova al punto più alto nel cielo e l'amor cortese è nell'aria. Sebbene i chierici di Hanali siano noti per le loro feste improvvisate, le loro più grandi festività si tengono ogni mese alla luce della luna piena. Queste notti vengono dette i Segreti del Cuore perché si dice che coloro che vi prendano parte sperimentino l'amore alla massima potenza, permettendo loro di saper giudicare della purezza dei loro sentimenti. Le conseguenze sono visibili nei giorni seguenti poiché le gote rimangono rosee e gli occhi risplendono. Durante queste sacre notti vengono offerti alla dea bellissimi oggetti d'arte alcuni dei quali vengono portati ad Arvandor mentre altri rimangono presso i fedeli di Hanali in modo che se ne giovino. Non è insolito, in queste notti, che gli artisti svelino i loro ultimi capolavori o che i giovani amanti si scambino promesse d'amore sia privatamente che in pubblico, poiché farlo, si dice, comporta il beneplacito di Hanali. I suoi chierici spesso diventano multiclasse come ammaliatori o stregoni.

Storia/relazioni: Come gli altri membri dei Seldarine, Hanali riconosce l'autorità di Corellon e si oppone alle malvagie macchinazioni di drow malvagi e degli Dei della Furia. Si oppone anche alla crudele tirannia di altre divinità tra cui Bane, Cyric, Shar e Talona. Tra i suoi alleati si annoverano Eilistraee, Cyrrollalee, Isis, Lliira, Lurue, Milil, Sharess, Sharindlar, Sheela, Peryrolyl, Sune e Tymora.

Dogma: La vita è degna di essere vissuta grazie alla bellezza che si trova nel mondo e l'amore che lega due cuori insieme. Nutri ciò che è affascinante nella vita e lascia che lo splendore abbagliante della bellezza vivifichi e illumini le vite di coloro che si trovano intorno a te. La gioia più grande è il trasporto di un nuovo amore e l'ondata di passione che travolge coloro che si ritrovano nel suo abbraccio. Trova l'amore ovunque si sia radicato e fallo crescere fino al suo splendore in modo che tutti possano bearsi della gioia e della bellezza che crea. Aiuta e sostieni i giovani amanti, perché a loro appartiene l'essenza della gioia di vivere.

Labelas Enoreth

Colui che Dà la Vita, Signore del Continuum; il Saggio al Tramonto
Divinità Intermedia Elfica

Simbolo:	Un sole che tramonta
Piano di residenza:	Arvandor
Allineamento:	Caotico buono
Area di influenza:	Tempo, longevità, il momento delle scelte, storia
Seguaci:	Bardi, discepoli divini, elfi, maestri del sapere, studenti, insegnanti
Allineamento dei chierici:	CB, CN, NB
Domini:	Bene, Caos, Conoscenza, Elfi, Tempo
Arma preferita:	"Il Bastone del Tempo" (bastone ferrato)

Labelas Enoreth è una divinità filosofa, un insegnate paziente e un istruttore devoto. Il suo atteggiamento dimostra calma e meditazione, e difficilmente agisce di impulso o parla frettolosamente. Secondo le leggende, egli barattò un occhio per ottenere la capacità di vedere il futuro. Labelas si interessa dei cambi generazionali, della crescita del sapere e della conoscenza tra gli elfi. Di conseguenza è raro che si intrometta direttamente nelle vite dei singoli elfi.

La chiesa di Labelas è piccola ma molto ben organizzata poiché si avvantaggia di millenni di pratiche tradizionali e credenze. I chierici di Labelas sono i preservatori della storia e della conoscenza elfica e hanno il compito di andare alla ricerca di avvenimenti oscuri del passato. Sono i compilatori e i protettori di queste conoscenze sacre e le raccolgono per istruire le future generazioni. I membri del clero di Labelas sono anche filosofi e insegnanti, responsabili dell'educazione dei giovani e promotori dell'acquisizione della conoscenza.

I fedeli di Labelas non celebrano giorni sacri fissi poiché lo scorrere del tempo è uniforme, indipendente dagli eventi che hanno luogo ad ogni intervallo regolare. Al contrario, i seguaci di Colui che Dà la Vita si riuniscono ogni giorno nei boschetti intorno ai suoi templi quando il sole tramonta per indicare che un altro giorno è terminato. Questo rituale giornaliero è noto con il nome di Tempo Trascorso. Mormorano preghiere a Labelas, tra cui le richieste degli incantesimi giornalieri, e raccontano tutto ciò che hanno imparato durante la giornata in modo che venga annotato dai custodi della conoscenza di Arvandor al servizio di Colui che Dà la Vita. Molti chierici diventano multiclasse come bardi, discepoli divini o maestri del sapere.

Simbolo di Labelas Enoreth

Storia/relazioni: Labelas è strettamente legato a tutti i membri dei Seldarine sebbene Erevan Ilesere metta duramente a prova la sua pazienza. Labelas ha sempre avuto una relazione con Mystra, in tutte le sue incarnazioni. Tra i suoi alleati si annoverano Deneir, Cyrrollalee, Eilistraee, Milil, Oghma e Savras. Clangeddin Silverbeard prova ancora risentimento nei suoi confronti per via di una battaglia che si svolse sull'isola di Ruathym durante il Periodo dei Disordini. Labelas si oppone alle divinità patrone dell'entropia e della morte, in particolare Yeenoghu (il demone gnoll), Velsharoon e le divinità drow malvagie.

Dogma: Il passaggio del tempo è inesorabile ma la benedizione di Colui che Dà la Vita permette alla prole di Corellon di vivere vite lunghe e fruttuose, senza che vengano segnate dal trascorrere del tempo. Conserva e preserva le lezioni della storia e trai lezioni da ciò che è accaduto. Alla fine, il sole tramonta sempre prima che il giorno successivo riporti nuovamente la luce.

Rillifane Rallathil

Il Signore delle Foglie
Divinità Intermedia Elfica

Simbolo:	Una quercia
Piano di residenza:	Arvandor
Allineamento:	Caotico buono
Area di influenza:	Boschi, natura, elfi selvaggi, druidi
Seguaci:	Druidi, ranger, elfi selvaggi

Simboli di Corey Macourek e Robert Raper

Allineamento dei chierici: CB, CN, NB
Domini: Bene, Caos, Elfi, Protezione, Vegetale
Arma preferita: "Il Bastone di Quercia" (bastone ferrato)

Rillifane Rallathil è una divinità tranquilla, riflessiva e perdurante, immutata nei secoli. È la divinità meno volubile tra i Seldarine, quella che meno agirebbe secondo l'impulso di un capriccio, spesso austera e prona alla meditazione. Il Signore delle Foglie è il protettore delle terre boschive e il guardiano dell'armonia naturale. Viene spesso paragonato dai suoi chierici ad una quercia gigante, talmente grande che le sue radici si intrecciano con quelle di ogni altra pianta nel mondo che si trova nel cuore di Arvandor. Il grande albero richiama a sé tutto il riflusso e lo scorrere delle stagioni e delle vite nelle terre boschive degli elfi verdi. Allo stesso tempo difende e custodisce quelle terre contro malattie, attacchi predatori e assalti di ogni tipo. Il Signore delle Foglie è il patrono degli elfi dei boschi (e anche in parte degli elfi selvaggi).

Simbolo di Rillifane Rallathil

Simboli di Rennick Woods e Corey Macourek

La chiesa del Signore delle Foglie non è particolarmente estesa, preferendo egli concentrarsi sugli elfi e sulle altre creature silvane. La gerarchia ecclesiastica è organizzata su base regionale e divisa in branche con ogni chierico che svolge un ruolo specifico. I druidi, che compongono l'ossatura principale della chiesa di Rillifane, si occupano della salute delle foreste e di coloro che le abitano, contrapponendosi con fermezza a qualsiasi tentativo di disboscamento. Molti chierici servono come ambasciatori della fede, rimanendo al di fuori delle comunità degli elfi dei boschi con il compito di educare le altre razze e sottorazze elfiche insegnando come vivere al meglio in armonia con la natura. In tempo di guerra, tuttavia, i capi di ogni regione riuniscono le branche della fede e gli elfi selvaggi combattenti in un'unica forza. I chierici di Rillifane odiano in particolar modo i chierici di Malar, dal momento che i seguaci del Signore delle Bestie spesso cacciano gli elfi e soprattutto perché la loro etica è essenzialmente contrapposta a quella di coloro che servono il Signore delle Foglie. Il clero di Rillifane ha anche il compito di sradicare e distruggere quelle piante senzienti la cui natura è stata contaminata da forze esterne che le hanno trasformate in forme corrotte e distorte della natura.

I chierici e i druidi di Rillifane pregano per i loro incantesimi all'alba, quando i primi raggi del sole illuminano l'orizzonte. I fedeli di Rillifane si incontrano due volte l'anno agli equinozi, che festeggiano con danze fantastiche in grandi boschi di querce all'interno di foreste enormi. La Germoglia è una festività gioiosa della nuova vita, onorata attraverso danze e canti, e che viene preceduta da un lungo periodo di digiuno. Una caccia rituale di un antico e nobile cervo viene intrapresa durante questa celebrazione, la cui carne spezza il digiuno dei fedeli del Signore delle Foglie. Il rituale serve ad onorare la munificenza di Rillifane e a ricordare ai suoi seguaci del ciclo naturale della vita che si svolge sotto i rami del Signore delle Foglie. La Trasformazione segna l'arrivo dell'autunno e dei vibranti colori che adornano i grandi rami del Signore delle Foglie in questo periodo dell'anno. Gli elfi dei boschi e gli elfi delle altre sottorazze alla ricerca di una forma di rinascita spirituale o di un grande cambiamento nella loro vita si incontrano per celebrare l'eterna promessa di Rillifane che gli alberi continueranno a prosperare e che la vita è un processo di continuo rinnovamento. Molti chierici e druidi diventano multiclasse come ranger.

Storia/relazioni: Rillifane è una divinità elfica molto antica; qualcuno sostiene che sia addirittura più antico di Labelas Enoreth poiché il grande albero continua a vivere in maniera sempiterna, senza bisogno di una morte finale. È in buoni rapporti con i Seldarine come pure con la maggior parte delle divinità silvane e delle divinità fatate. Tra i suoi nemici si annoverano Malar, Talos e le divinità malvagie dei drow.

Dogma: La Grande Quercia trae energia da tutte le creature viventi del mondo, nutrendole, sostenendole e proteggendole dalle minacce esterne. Vivi in armonia con il mondo naturale, dando ad ogni essere vivente l'opportunità di completare il suo compito nella vita. Allo stesso modo degli infiniti rami del Signore delle Foglie, i suoi fedeli devono servirlo come suoi agenti mortali nel mondo naturale. Difendi le grandi foreste da coloro che vorrebbero rovinare le loro ricchezze, lasciando solo una scia di distruzione alle loro spalle. Batti contro la lenta e inesorabile morte della munificenza di Rillifane e sii forte come le grandi querce di fronte a coloro che sono in grado di vedere solamente i loro bisogni immediati.

Sehanine Moonbow

Figlia dei Cieli Notturni, la Nuvola Luminosa, Signora dei Sogni
Divinità Intermedia Elfica
Simbolo: Foschia che si alza e luna piena
Piano di residenza: Arvandor
Allineamento: Caotico buono
Area di influenza: Misticismo, sogni, morte, viaggi, trascendenza, luna, stelle, paradiso, elfi della luna
Seguaci: Divinatori, elfi, mezzelfi, illusionisti, nemici dei non morti
Allineamento dei chierici: CB, CN, NB
Domini: Bene, Caos, Conoscenza, Elfi, Illusione, Luna, Viaggio
Arma preferita: "Asta lunare" (bastone ferrato)

Sehanine Moonbow raramente si interessa direttamente degli avvenimenti di Faerûn, a parte creare le illusioni intorno agli elfi lungo la loro segreta ritirata e per condurli verso le loro terre. Il suo potere aumenta e diminuisce seguendo le fasi lunari e raggiunge il suo apice con la luna piena. Sehanine apprezza ammantarsi di segreti e illusioni e solo raramente dice chiaramente quello che pensa, preferendo comunicare attraverso sogni, visioni e altre esperienze mistiche. Sehanine è un essere spirituale ed effimero che rifugge da ogni tentativo di chiarimento e la cui serenità le è avvolta attorno come un manto di polvere lunare. Sehanine è anche uno dei tre aspetti di Angharradh, la Dea Trina.

La chiesa di Sehanine è avvolta nel mistero, e poco si sa circa la sua altrettanto misteriosa gerarchia. I chierici di Sehanine sono i veggenti e i mistici della società elfica. Sono i consiglieri spirituali di quegli elfi e mezzelfi che si imbarcano in lunghi viaggi alla ricerca di una crescita spirituale, in modo da trascendere il loro attuale stato d'essere. Come pastori e protettori dei morti, i chierici di Sehanine organizzano e amministrano i riti funebri e rimangono di guardia ai resti dei caduti. Ricercano ed eliminano tutti i non morti sulla loro strada poiché Sehanine considera queste creature un obbrobrio (con l'eccezione ovviamente dei baelnorn e di altre creature non morte di allineamento buono che volontariamente prolungano la loro esistenza per essere d'aiuto ai loro simili). Come difensore delle terre elfiche, il clero di Sehanine è responsabile nella creazione e nel mantenimento di quelle illusioni a guardia dei santuari attualmente presenti e per predire potenziali minacce alla loro esistenza. Il primo compito di un chierico avventuriero è il recupero di ogni conoscenza arcana e magica andata perduta, specialmente riguardo alle illusioni e alle divinazioni. Altri invece si occupano di trovare enclavi elfiche isolate, portando loro notizie dal mondo al di fuori delle loro foreste.

Simbolo di Sehanine Moonbow

I chierici di Sehanine pregano per i loro incantesimi quando la luna si trova al suo punto più alto durante la giornata. I fedeli di Sehanine celebrano una grande varietà di festività sacre, tutte legate alle posizioni dei vari corpi celesti, in modo particolare le

fasi della luna e i vari tipi di eclissi. Molte di queste festività sono celebrate una volta a decade, una volta al secolo o anche una volta al millennio. Le celebrazioni più frequenti dei fedeli di Sehanine si svolgono una volta al mese alla luce della luna piena.

Le Beatificazioni Lunari, come queste festività sacre sono note, sono caratterizzate da momenti di meditazione personale e di collettive discese allo stato di rapimento ipnotico. In queste occasioni Sehanine si manifesta attraverso l'assemblea di fedeli, collegando assieme gli spiriti dei fedeli come se fossero un'unica mente. Queste festività sacre si concludono con una danza libera al chiarore della luna che termina solo con le prime luci dell'alba. Una volta all'anno i fedeli di Sehanine si riuniscono nella notte della Festa della Luna per i Riti Mistici della Luna Luminosa. Simili alle Beatificazioni Lunari, questi riti sono celebri per il manifestarsi della dea e per la trasformazione dei fedeli che vi partecipano in raggi di luce argentei luminosi che si elevano e raggiungono i cieli. In questo viaggio mistico per i cieli, i misteri sacri di Sehanine vengono svelati ai partecipanti con ognuno di essi che accede a quei misteri più appropriati secondo il suo grado di sviluppo spirituale. I riti si concludono quando il nembo di luce fa ritorno sulla terra e i corpi dei fedeli riprendono la loro forma originaria. Molti chierici diventano multiclasse come divinatori o illusionisti.

Storia/relazioni: Sehanine è la più potente tra le dee Seldarine. Le sue lacrime, così si narra, si sono mescolate al sangue di Corellon e hanno infine dato vita alla razza elfica. È strettamente alleata con tutti i Seldarine, in particolare Corellon, Aerdrie e Hanali ma ha anche ottimi rapporti con altre divinità tra cui Baravar Cloakshadow, Cyrrollalee, Dumathion, Eilistraee, Kelemvor, Lurue, Milil, Mystra, Savras, Segojan Earthcaller, Shaundakul, Selûne e Urogalan. Tra i suoni nemici si annoverano Cyric, Gruumsh, Malar, Shar, gli Dei della Furia, Velsharoon e le divinità drow malvagie.

Simbolo di Shevarash

Simbolo di Robert Raper

Dogma: La vita consiste in una serie di misteri i cui segreti sono velati dalla Nuvola Luminosa. Quando lo spirito trascende le sue catene mortali e scopre nuovi misteri, si raggiunge un nuovo stato di coscienza e il ciclo di vita non è interrotto. Attraverso la meditazione e la contemplazione è possibile raggiungere la comunione con la Signora dei Sogni. Attraverso sogni, visioni e presagi rivelati nel sonno o durante il dormiveglia, la Figlia dei Cieli Notturni svela il passo da compiere lungo il proprio sentiero personale e la prossima destinazione nel viaggio infinito verso quella meraviglia mistica che è la vita, la morte e ancora la vita.

Shevarash

L'Arciere Nero, il Cacciatore Notturno

Semidio Elfico

Simbolo:	Una freccia spezzata sopra una lacrima
Piano di residenza:	Arvandor
Allineamento:	Caotico neutrale
Area di influenza:	Odio per i drow, vendetta, crociate, sconfitte
Seguaci:	Arcieri arcani, arcieri, elfi, guerrieri, cacciatori, ranger, soldati, stregoni
Allineamento dei chierici:	CM, CB, CN
Domini:	Caos, Castigo, Elfi, Guerra
Arma preferita:	"L'Arco Nero" (arco lungo)

Shevarash è una divinità violenta e taciturna, consumata da pensieri rancorosi e vendicativi. Non mostra alcun tipo di emozione tranne la collera e una breve forma di esaltazione o trionfo susseguenti ad una vittoria. L'Arciere Nero non ha pazienza per coloro che non condividono il suo zelo per la vendetta e non ha alcun interesse a moderare la sua crociata nell'interesse della pacificazione. L'Arciere Nero è noto per anticipare spesso un attacco drow verso una relativamente indifesa comunità elfica o, se arriva invece troppo tardi per

Hanali Celanil *Labelas Enoreth* *Rillifane Rallathil* *Shevarash* *Solonor Thelandira* *Sehanine Moonbow*

Pantheon Elfico

Illustrazione di Vince Locke

prevenire il massacro che ancora lo tormenta, Shevarash manda degli agenti a inseguire gli elfi scuri fino al Sottosuolo e a stanarli tutti finché non siano stati massacrati.

La chiesa di Shevarash è piccola ma ben disciplinata poiché solo attraverso tattiche molto precise è possibile eliminare i drow. I seguaci di Shevarash sono ossessionati dalla loro missione di sradicare e distruggere i drow e le fonti di potere delle loro divinità oscure. Fin dal giorno della sua fondazione da parte dei luogotenenti di Shevarash dopo l'ascesa allo status divino del loro capo deceduto, la chiesa dell'Arciere Nero si è del tutto dedicata alla sua crociata contro i drow. Ogni chierico trascorre la sua giornata addestrandosi, pianificando tattiche di guerriglia contro il Sottosuolo, mettendosi a guardia alle entrate note che conducono al Sottosuolo e prendendo parte a rapide incursioni o ad attacchi più corposi contro i territori drow nel Sottosuolo. Molti dei membri del clero dell'Arciere Nero si uniscono a compagnie di avventurieri che intendono calarsi nelle profondità del Sottosuolo poiché altre braccia nella battaglia contro i drow sono sempre le benvenute. La recente invasione di Cormanthor da parte dei drow ha avuto solo l'effetto di rinvigorire la forza di questa crociata: le armate della chiesa di Shevarash si preparano alla guerra sotto le fronde.

I chierici di Shevarash pregano per i loro incantesimi al tramonto, poco prima che i drow ritornino di soppiatto nelle Terre della Luce. La Notte di Mezzinverno è considerata sacra dal culto di Shevarash in memoria del Massacro della Corte Oscura. Durante questa festività, coloro che desiderano entrare a far parte del clero vengono introdotti alla fede. Inoltre, vengono urlati giuramenti di vendetta nel cuore della notte. In onore ai giuramenti originali della divinità, ogni nuovo chierico promette di non ridere o sorridere più finché la Regina Ragno e le altre divinità oscure dei drow non siano state eliminate e i loro seguaci massacrati. La maggior parte dei chierici diventa multiclasse come ranger sebbene alcuni scelgano di diventare anche arcieri arcani, guerrieri o stregoni. In genere scacciano non morti invece di intimorirli.

Storia/relazioni: Quasi seimila anni fa un esercito di duergar e drow fuoriuscì come un fiume dal Sottosuolo e massacrò la maggior parte di coloro che erano presenti ad un'adunanza tra elfi di superficie e nani che aveva lo scopo di rinnovare la loro alleanza. Shevarash fu uno dei pochi sopravvissuti. Scampato alla carneficina, giurò solennemente a Corellon che il sorriso non sarebbe mai più apparso sul suo volto finché non avesse eliminato Lolth e i suoi oscuri servitori. Dopo un periodo immemorabile di battaglie contro i drow, egli venne ucciso. Tuttavia, con l'aiuto di Fenmarel Mestarine, ascese i gradi divini. Da allora si è alleato con altri nemici giurati di Lolth e altri dei in cerca di vendetta, tra cui Callarduran Smoothhands, Hoar, Shar e Shaundakul. I suoi nemici principali sono le divinità malvagie drow, Lolth e Vhaeraun in particolare, e tutte le altre divinità del Sottosuolo.

Dogma: Il più grande nemico dei Seldarine è Lolth, che tentò di corrompere Arvandor e di detronizzare il Creatore degli Elfi. Il più grande nemico del Popolo Fiero sono i drow, vili seguaci della Regina Ragno, che molto tempo fa rimasero impigliati nella sua ragnatela oscura. Redenzione e vendetta si possono ottenere solo eliminando definitivamente tutti i drow e le divinità oscure che servono. Solo allora la gioia della vita sorgerà di nuovo. Stanateli senza paura!

solonor Thelandira

Occhio Attento, il Grande Arciere

Divinità Intermedia Elfica

Simbolo:	Una freccia d'argento con piume verdi
Piano di residenza:	Arvandor
Allineamento:	Caotico buono
Area di influenza:	Tiro con l'arco, caccia, sopravvivenza nelle terre selvagge
Seguaci:	Arcieri arcani, arcieri, druidi, elfi, ranger
Allineamento dei chierici:	CB, CN, NB
Domini:	Bene, Caos, Elfi, Guerra, Vegetale
Arma preferita:	"Lungo Tiro" (arco lungo)

Solonor Thelandira è sempre alla ricerca di prede, e raramente rimane a lungo nello stesso luogo. Contrariamente a molti cacciatori, il Grande Arciere caccia solo ed esclusivamente per mantenere un totale equilibrio tra le specie e per distruggere esseri malvagi, in particolare i drow. Il suo portamento estremamente serio, talvolta arcigno, riflette le difficoltà che incontra nel forgiare un compromesso efficace tra le forze spesso contrastanti della civilizzazione e della natura selvaggia, dell'istintualità e della disciplina, della selvatichezza e dell'ambiente domestico. La parola di Solonor è onore; un suo giuramento non viene mai pronunciato alla leggera. Quasi mai Solonor si trova in corpo a corpo con un nemico. In genere ne segue le tracce preferendo attaccare da lontano con le sue frecce, estratte da una faretra costantemente ricolma.

Simbolo di Solonor Thelandira

La chiesa di Solonor è piuttosto sparsa con pochissima comunicazione tra gruppi di chierici, tranne che per qualche scambio occasionale di informazioni. I chierici di Solonor servono da esploratori e arcieri nelle armate elfiche, fabbricatori di archi e di frecce, istruttori di tiro con l'arco negli insediamenti elfici e come cacciatori e fornitori di selvaggina per le comunità rurali dislocate. Tra i numerosi membri del Popolo Fiero che rifuggono le costrizioni della civilizzazione, i membri del clero di Solonor presiedono le cerimonie di iniziazione verso la maggiore età. Gli Occhi di Falco sono al servizio del Grande Arciere dedicandosi al mantenimento dell'equilibrio in natura. I chierici di Solonor sono nemici dichiarati di coloro che venerano Malar o Talos e spesso si uniscono in forze con i fedeli di Rillifane Rallathil in modo da eliminare tutti i seguaci di queste due divinità malvagie ogniqualvolta rendano nota la loro presenza.

I chierici e i druidi di Solonor pregano per i loro incantesimi ogni volta che la luna si trova al punto più alto nel cielo durante la giornata. I fedeli di Solonor si astengono in genere da celebrazioni troppo frivole, considerandole distrazioni non necessarie dai loro compiti più pressanti. Una volta per mese lunare, sotto la lieve luce della luna piena, i fedeli del Grande Arciere si riuniscono per ringraziare Solonor delle capacità loro insegnate e di tutte le buone cose che gli ha concesso. I cacciatori sacrificano i loro trofei di caccia e vengono scagliate in cielo frecce con il simbolo di Solonor in modo da aprire varchi nel firmamento e permettere alla luce degli insegnamenti di Solonor di risplendere sulla sua gente (queste frecce non sono mai lanciate in direzione di qualcuno che potrebbe rimanere ferito, né verticalmente). Ogni Scudiuniti, che il Popolo Fiero chiama Giorno della Pace di Corellon, i seguaci di Solonor si riuniscono per competere in grandi gare di tiro con l'arco. I vincitori di queste gare, si dice, ricevono la benedizione dell'Occhio Attento. Molti chierici e druidi diventano multiclasse come arcieri arcani o ranger.

Simbolo di Baervan Wildwanderer

Storia/relazioni: Come altri membri del pantheon elfico, Solonor riconosce in Corellon il capo ed è in buoni rapporti con il resto dei Seldarine. Tra gli altri alleati annovera le divinità della natura benevole, nonché Silvanus. I suoi più grandi nemici sono Malar e Talos, subito seguiti da Lolth.

Dogma: Vivi in armonia con la natura e contrasta gli sforzi di coloro che vogliono disturbare il suo delicato equilibrio. Preserva i luoghi selvaggi da violazioni eccessive e lavora all'unisono con coloro che vogliono invece colonizzare la terra, in modo da conservarne la sua bellezza. Caccia solo per il tuo sostentamento, eliminando i vecchi e i deboli dal gregge in modo che tutte le specie possano prosperare. Come una freccia che sibila nell'aria, è difficile fermare le conseguenze di un'azione. Scegli i tuoi obiettivi con giudizio poiché un'azione mal congegnata può avere conseguenze disastrose.

Simboli di Renick Woods e Corey Macourek

pantheon gnomesco

Il pantheon gnomesco, capeggiato da Garl Glittergold, è noto collettivamente con il nome di Signori delle Colline Dorate.

Baervan Wildwanderer

La Foglia Mascherata
Divinità Intermedia Gnomesca

Simbolo:	Il muso di un procione
Piano di residenza:	Colline Dorate
Allineamento:	Neutrale buono
Area di influenza:	Viaggi, natura, gnomi delle foreste
Seguaci:	Druidi, gnomi delle foreste, ranger, gnomi delle rocce, imbroglioni
Allineamento dei chierici:	CB, LB, NB
Domini:	Animale, Bene, Gnomi, Vegetale, Viaggio
Arma preferita:	"Foglia Sussurrante" (mezza lancia)

Baervan Wildwanderer è gentile, pacato e sbarazzino, e la sua propensione per le birichinate bonarie rivaleggia con quella di Garl Glittergold stesso. Sebbene Baervan qualche volta faccia degli scherzi ad altre creature, è difficile non farselo piacere. Gli scherzi della Foglia Mascherata sono molto più pungenti di quelli tipici del Popolo Dimenticato, e se Baervan vuole mandare un messaggio a qualcuno, lo fa sotto forma di scherzo. Baervan è il patrono degli gnomi delle foreste, cugini rari e schivi degli gnomi delle rocce.

La chiesa di Baervan è poco organizzata e consiste principalmente di culti regionali, ciascuno dei quali è abbastanza indipendente. I membri del clero di Baervan si trovano soprattutto nelle comunità di gnomi all'aperto nelle grandi foreste di Faerûn, particolarmente nei villaggi di gnomi delle foreste. Chierici individuali spesso vagano lontano, tipicamente accompagnati da un compagno procione (o da un procione crudele). Tutti i membri del clero della Foglia Mascherata si interessano alla protezione della natura (e degli gnomi che vivono in armonia con essa) e sono coinvolti attivamente nello scacciare le creature malvagie.

I chierici e i druidi di Baervan pregano quotidianamente per i loro incantesimi quando la luna raggiunge il suo punto più alto nel cielo. Il clero di Baervan si raccoglie mensilmente in radure silvane alla luce della luna piena per danzare, per tirarsi ghiande e per offrire gingilli magici o altri tesori alla divinità. Se un seguace non è stato in grado di acquisire un dono magico nelle ultime tre decadi, può offrire un oggetto di valore qualsiasi, reso temporaneamente magico tramite un qualche trucchetto od orazione (spesso un incantesimo *luce*). Molti chierici e druidi diventano multiclasse come ranger.

Storia/relazioni: Baervan tende ad essere riservato, tranne che per la compagnia di Chiktikka Fastpaws, un procione gigante senziente che lo mette sempre nei pasticci. Egli lavora a stretto contatto con le divinità gnomesche non malvagie, particolarmente con Segojan Earthcaller, poiché entrambi gli dei si interessano del mondo naturale. Tradizionalmente le loro aree di influenza sono divise in maniera non rigida tra animali e piante della foresta per Baervan e animali da tana per Segojan. Baervan è amichevole con le altre divinità degli animali e della natura, così come con quelle indocili o esuberanti come Brandobaris, Clangeddin Silverbeard e Gwaeron. Egli ha pochi nemici a parte Urdlen, sebbene anche il Signore delle Bestie si sia guadagnato l'ira della divinità gnomesca per la sua caccia agli gnomi delle foreste.

Dogma: Le grandi foreste all'aperto attendono quelli del Popolo Dimenticato che ardiscono avventurarsi fuori dalle loro tane. Vaga nelle grandi foreste in cerca di forti emozioni e di siti silvani di grande bellezza. Difendi e proteggi le creature della foresta e i boschi in cui risiedono. Sii sempre curioso e segui la vita, ovunque essa ti conduca.

Illustrazione di Mark Smylie

Pantheon Gnomesco

Baravar Cloakshadow

Lo Scaltro, Maestro di Illusioni, Signore Celato
Divinità Minore Gnomesca

Simbolo:	Un mantello e un pugnale
Piano di residenza:	Colline Dorate
Allineamento:	Neutrale buono
Area di influenza:	Illusioni, inganni, trappole, interdizioni
Seguaci:	Avventurieri, raggiratori, gnomi, illusionisti, ladri
Allineamento dei chierici:	CB, LB, NB
Domini:	Bene, Gnomi, Illusioni, Inganno, Protezione
Arma preferita:	"Incubo" (pugnale)

Simbolo di Baravar Cloakshadow

Simboli di Robert Raper e Renick Woods

Baravar Cloakshadow è un'abile divinità vendicativa, specializzata negli inganni. Non perdona alcuna creatura che minacci i suoi protetti e non si fa scrupoli per agire contro coloro che si sono guadagnati la sua inimicizia. Sebbene condivida con Garl lo stesso amore per gli scherzi, quelli di Baravar possono causare un po' di disagio nelle vittime. Egli è anche un ladro che ama utilizzare illusioni per confondere le creature prima di derubarle. Spesso, Baravar ruba solo per combattere la noia, allo stesso modo di quando lo fa per uno scopo. Lo Scaltro invia agenti celestiali per molestare i goblinoidi a distanza, prima ancora che questi possano minacciare degli gnomi. "Fallo a loro prima che loro abbiano la possibilità di farlo a te" è la filosofia dietro a molte sue azioni. Il suo livello di vigilanza e gli strati di illusioni hanno portato molti a pensare che abbia sconfinato nella paranoia. Ha dedicato parecchio del suo tempo al lavoro su un fenomenale incantesimo di illusione in grado di impedire che uno gnomo venga individuato a meno che egli non lo desideri.

La chiesa di Baravar è poco organizzata, poiché il velo di segretezza che la circonda, ad un certo livello, scherma i suoi stessi membri l'uno dall'altro. Il clero di Baravar è coinvolto a fondo nella sperimentazione e nell'affinazione dell'arte di creare illusioni. Una considerevole parte del clero è costituita da avventurieri, incaricati di cercare e acquisire nuovi incantesimi e oggetti magici che permettano la creazione e il controllo di effetti dalla scuole di illusione. Altri chierici operano come ricercatori, intenti al costante affinamento della loro abilità magica. I chierici di Baravar in genere sono gnomi furbi e furtivi, e servono le loro comunità come spie e agenti investigatori, insegnando le abilità di camuffarsi e di nascondersi.

I chierici di Baravar pregano per i loro incantesimi al tramonto, poiché la coltre della notte inizia a celare le loro attività. Il clero di Baravar venera lo Scaltro in un rituale mensile noto come l'Ammantamento. Sebbene questi rituali vengano sempre osservati nella notte di luna nuova, l'esatta posizione e la natura della cerimonia sono differenti ogni volta. L'Ammantamento è spesso tenuto in luoghi pubblici, e i convenuti considerano motivo d'orgoglio che gli estranei non individuino mai queste assemblee. Questa pratica ha portato al detto scherzoso presso il Popolo Dimenticato che ogni incontro occasionale di due o più gnomi debba essere "un altro incontro degli Illusori". I chierici di Baravar fanno offerte al loro dio creando illusioni di oggetti che hanno visto, di cui hanno sentito parlare o che abbiano altrimenti percepito. Maggiore è il realismo di queste riproduzioni, e più alto è il compiacimento della divinità. Molti chierici diventano multiclasse come illusionisti, e altri come ladri.

Storia/relazioni: Baravar è strettamente alleato con le altre divinità non malvagie del pantheon gnomesco e, nonostante la sua natura velatamente vendicativa, segue gli insegnamenti di Garl nel preferire il raggiro alla forza. Altri alleati sono Azuth, Brandobaris, Clangeddin Silverbeard, Erevan Ilesere, Mystra, Sehanine Moonbow, Tymora e Vergadain. Baravar prova una schietta antipatia per le divinità di molte razze goblinoidi, particolarmente le divinità dei goblin e dei coboldi e, diversamente dalle altre divinità degli gnomi, non si fa scrupoli di esprimere questa antipatia. Baravar e Leira un tempo erano stretti alleati, e la morte apparente della Signora delle Nebbie per mano di Cyric ha fatto ottenere al Sole Oscuro l'eterna inimicizia di Baravar. Altri nemici sono Abbathor, Mask e, ovviamente, Urdlen.

Dogma: Il mondo è un luogo pericoloso, e l'unica difesa sicura è ammantarsi d'ombra sotto una ragnatela di inganni. Sforzati di padroneggiare l'arte dell'illusione e il gioco dell'inganno perché lì si trova la sicurezza. Non fidarti di nessuno, a meno che non abbia provato di essere degno di fiducia. In guerra, usa le arti dell'illusione e del camuffamento per assicurarti che la tua fazione vinca. Sii devoto con lo stesso fervore alla tua arte e a coloro che ami, poiché uno deve avere una ragione di vita oltre alla mera sopravvivenza.

Callarduran Smoothhands

Fratello delle Profondità, Signore della Pietra, Signore di Terraprofonda
Divinità Intermedia Gnomesca

Simbolo:	Un anello d'oro con il simbolo di una stella
Piano di residenza:	Colline Dorate
Allineamento:	Neutrale
Area di influenza:	Pietra, il Sottosuolo, miniere, svirfneblin
Seguaci:	Guerrieri, tagliatori di gemme, eremiti, gioiellieri, illusionisti, avversari dei drow, svirfneblin
Allineamento dei chierici:	CN, N, NM, NB, LN
Domini:	Artigianato, Caverne, Gnomi, Terra
Arma preferita:	"Flagello dei Ragni" (ascia da battaglia)

Callarduran Smoothhands è di natura solitaria e pensierosa, e frequenta raramente le altre divinità gnomesche. È una divinità benigna ma riservata, che si preoccupa solamente del suo popolo, mettendolo in guardia dai pericoli posti dai drow e dalle altre minacce del Sottosuolo. Intercede per difendere i suoi seguaci da questi pericoli e la sua apparizione viene annunciata da un fragoroso ronzio che può essere udito attraverso la solida roccia. Il Fratello delle Profondità, ampiamente ignorato dalle altre sottorazze degli gnomi, viene principalmente venerato dagli svirfneblin come loro propria divinità patrona, con una forte enfasi sull'aspetto protettivo e sul suo controllo della terra che tutto racchiude e dei tesori che possono essere trovati al suo interno.

La chiesa di Callarduran è rigidamente organizzata, condividendo informazioni tra clan e città e coordinando il collettivo delle loro genti contro gli onnipresenti pericoli della loro terra nativa, e in modo particolare contro i drow. Il clero di Callarduran è sempre vigile contro la vera minaccia delle incursioni drow nei territori degli gnomi delle profondità. Molti guidano piccole bande da guerra contro i drow nella speranza di cacciarli via prima che si volgano inevitabilmente contro le enclavi svirfneblin nelle vicinanze. I chierici del Fratello delle Profondità sono insegnanti di magia, in modo particolare della scuola di illusione, e operano nelle loro comunità per diffondere questa conoscenza tra tutti gli gnomi.

Simbolo di Callarduran Smoothhands

I chierici e i druidi di Callarduran pregano per i loro incantesimi al crepuscolo, quando il sole affonda (in senso figurato) nella terra. I seguaci di Callarduran si radunano al crepuscolo del Giorno di Mezzestate e alla mezzanotte della Notte di Mezzinverno per venerare la divinità in cerimonie gemelle note, rispettivamente, come le Feste del Rubino e della Stella. La Festa del Rubino segna l'occultamento di rubini e altre gemme nelle profondità della terra (compiuto da Callarduran) per farle trovare dagli

gnomi delle profondità, una storia simboleggiata nella mitologia svirfneblin dai racconti sul Grande Rubino Rosso (il sole al tramonto) che affonda nella terra. La Festa della Stella celebra la continua protezione che il Fratello delle Profondità fornisce ai discendenti degli svirfneblin che lo hanno seguito dentro la Terraprofonda. La festa è caratterizzata dall'adunanza di gnomi delle profondità nei pressi di un laghetto sotterraneo per osservare un evento annuale nel quale piccoli campi di una specie di fungo fosforescente appositamente coltivato sul soffitto della caverna si accendono come stelle, creando l'illusione di una notte stellata riflessa nelle acque sottostanti. Per gli gnomi delle profondità questo evento riafferma i loro ancestrali legami con il mondo di superficie e li riassicura che non sono stati abbandonati nell'ambiente ostile delle profondità. Molti chierici di Callarduran diventano multiclasse come guerrieri o illusionisti. Preferiscono scacciare i non morti piuttosto che intimorirli.

Storia/relazioni: Callarduran è alleato con le altre divinità gnomesche, eccetto Urdlen, sebbene raramente si prenda la briga di parlare con loro. Ha una simile amichevole alleanza, seppur remota, con le altre divinità non malvagie del Sottosuolo come Eilistraee, Shevarash, Dumathoin e Geb, sebbene il suo principale interesse sia la protezione degli svirfneblin. Disprezza i drow ed è sempre in lotta con le divinità malvagie di questa razza e con le altre infami divinità del Sottosuolo.

Dogma: Callarduran guidò il popolo da lui prescelto nelle profondità della terra così che potesse scoprire la gioiosa bellezza dei rubini e delle altre gemme. Fai attenzione ai pericoli di Terraprofonda, e guardati dalle razze malvagie come i drow che usano qualsiasi mezzo necessario per saccheggiare ciò che non appartiene loro di diritto. Proteggi e servi la tua comunità. Celebra la bellezza dei minerali e delle gemme e comprendi il valore dell'artigianato, dell'arte e della magia.

Flandal Steelskin

Maestro dei Metalli, il Grande Fabbro dell'Acciaio

Divinità Intermedia Gnomesca

Simbolo:	Un martello fiammeggiante
Piano di residenza:	Colline Dorate
Allineamento:	Neutrale buono
Area di influenza:	Miniere, salute fisica, fabbri, lavorazione del metallo
Seguaci:	Artigiani, guerrieri, gnomi, minatori, fabbri
Allineamento dei chierici:	CB, LB, NB
Domini:	Artigianato, Bene, Gnomi, Metallo
Arma preferita:	"Rhondang" (martello da guerra)

Flandal Steelskin è un vero mastro artigiano. Egli è sempre molto esigente nel suo lavoro ed è costantemente al lavoro per cercare di aumentare la sua abilità. È anche un tutore paziente e solo gli artigiani pigri e indifferenti attraggono la sua ira. Il Maestro dei Metalli viene spesso incontrato in viaggio assieme a una o due altre divinità gnomesche in cerca di nuove vene di metallo da utilizzare nelle sue forge. Quando Flandal non è in viaggio, lo si può trovare nel suo laboratorio, intento a progettare o realizzare una nuova arma magica. Non è estraneo alla battaglia, e confida nei prodotti della sua forgia per ottenere la vittoria. Sebbene *Rhondang*, il suo martello da guerra magico, abbia la capacità di conversare con tutte le creature che utilizzano il fuoco, questa capacità di linguaggio non significa che Flandal sia amichevole verso queste creature, anche se la divinità tende a parlare prima di attaccare. In rare occasioni, Flandal insegna agli gnomi qualche procedimento di forgiatura molto complicato o li guida verso vene di minerale non ancora sfruttate. Egli può anche mediare nelle dispute tra gli gnomi e le creature che vivono nel fuoco.

Non diversamente da una gilda di artigiani, la chiesa di Flandal permette ai suoi membri una grande libertà individuale, fungendo principalmente da punto di contatto per migliorare le loro proprie abilità e per scambiarsi idee. I membri del clero di Flandal sono minatori e fabbri di inimitabile bravura. Affinano continuamente le loro abilità negli ambienti sotterranei, ricercando una comprensione intuitiva dei luoghi naturali. Molti servono come insegnanti, istruendo gli altri gnomi nell'arte dell'individuazione delle probabili vene di minerale, degli ambienti pericolosi e della presenza di creature ostili. I chierici del Maestro dei Metalli supervisionano la sicurezza dei minatori gnomi e ispezionano i prodotti delle fucine gnomesche. Quasi tutti i membri del clero sono considerati mastri fabbri nella lavorazione di uno o più tipi di metalli, e producono fantastiche armi e armature la cui qualità rivaleggia quella dei chierici di Moradin. Ci si aspetta che i chierici di Flandal si sottopongano a regolari allenamenti per migliorare la forza e la resistenza, una pratica che li mantiene fisicamente in forma per la miniera, la fucina o la battaglia, come necessario.

Simbolo di Flandal Steelskin

Simbolo di Corey Macourek

I chierici di Flandal pregano per gli incantesimi a mezzogiorno, quando la forgia del mondo è più luminosa e più calda. I membri del clero di Flandal si riuniscono annualmente nel Giorno di Mezzestate in grandi adunanze per celebrare il giorno sacro, noto come Forgia Suprema. I fedeli si riuniscono al mattino per fare offerte di armi di metallo forgiato alla divinità e offrire preghiere attraverso inni di martelli battuti ritmicamente che culminano a mezzogiorno in un breve periodo di silenzio improvviso. Sia al pomeriggio che alla sera, i partecipanti si scambiano idee, nuove tecniche ed esibiscono i loro prodotti migliori, tanto che alla sera la riunione viene sovraffollata da mercanti in cerca di nuovi acquisti. Molti chierici diventano multiclasse come guerrieri.

Storia/relazioni: Flandal tiene eccellenti relazioni con le altre divinità degli gnomi, tranne con Urdlen. In particolare, Flandal si trova bene con Segojan Earthcaller, poiché entrambi sono responsabili per la sicurezza degli gnomi. Flandal è anche uno stretto alleato di Gond e di molte delle divinità di allineamento buono del pantheon nanico, particolarmente di Clangeddin Silverbeard, Dumathoin e Vergadain, oltre ad avere un forte legame con Moradin. Altri alleati sono Cyrrollalee, Geb, Grumbar, Kossuth e Urogalan. Come tutte le divinità gnomesche, Flandal si oppone agli sforzi delle varie divinità degli umanoidi, in modo particolare quelle del pantheon coboldo, ma il suo ruolo nel combatterle è meno diretto, dato che si focalizza principalmente nel condividere i segreti della forgiatura di armi e armature con il Popolo Dimenticato in modo che possano difendersi da soli.

Dogma: I tesori della vita sono sepolti nell'abbraccio di Flandal. Solo il duro lavoro, la dedizione e la grande abilità artigiana, come insegnate dal Maestro dei Metalli, possono rivelare queste bellezze nascoste. Scava miniere, estrai minerali e forgia armature, armi e altri oggetti di metallo. Sforzati di affinare le tecniche conosciute, inventa nuovi procedimenti e mantieniti in forma.

Gaerdal Ironhand

Il Severo, Scudo delle Colline Dorate

Divinità Minore Gnomesca

Simbolo:	Una banda di ferro
Piano di residenza:	Colline Dorate
Allineamento:	Legale buono
Area di influenza:	Vigilanza, combattimento, difesa marziale
Seguaci:	Amministratori, guerrieri, giudici, monaci, paladini, soldati, combattenti
Allineamento dei chierici:	LB, LN, NB
Domini:	Bene, Gnomi, Guerra, Legge, Protezione
Arma preferita:	"Canto del Martello" (martello da guerra)

Gaerdal Ironhand è la divinità del pantheon gnomesco che più assomiglia ad un nano. Poco sorridente e tenacemente volitivo, è l'unico dio degli gnomi che possa essere considerato austero. Gaerdal prende molto seriamente i suoi doveri di protettore delle tane degli gnomi, al costo di sacrificare il suo spirito giocoso. Lo Scudo delle Colline Dorate non fa scherzi, burle o raggiri, restando impassibile alle storie e alle burle degli gnomi. Le altre divinità gnomesche ritengono che Gaerdal si lasci andare a risate in privato, cosa che resta tutta da dimostrare. Gaerdal spesso assiste gli gnomi nella preparazione per la battaglia.

La chiesa di Gaerdal è organizzata in una rigida gerarchia militare. I chierici di Gaerdal sono prossimi a diventare una casta di guerrieri, se mai sia possibile trovare un numero sufficiente di gnomi interessati. Sono piuttosto moralisti e molto meno propensi alla leggerezza di spirito della maggior parte degli gnomi, diventando spesso giudici, amministratori o simili. Il loro ruolo di protettori è di grande importanza sia per i loro dettami religiosi che per la sicurezza delle comunità in cui abitano. Sebbene i templi dello Scudo delle Colline Dorate siano rari, i chierici di Gaerdal solitamente erigono piccole statue del Severo presso gli ingressi principali degli insediamenti degli gnomi per farli rammentare dei loro doveri quotidiani. La maggior parte dei membri del clero di Gaerdal si avvicina maggiormente all'attiva ricerca del diletto con il loro perenne e autoimposto compito di rendere difficile la vita dei seguaci di Baravar e, in modo minore, di Baervan e di Garl.

Simbolo di Gaerdal Ironhand

Simboli di Robert Raper e Corey Macourek

I chierici di Gaerdal pregano per i loro incantesimi all'alba, segnando l'inizio del nuovo giorno. I seguaci di Gaerdal chiamano le decadi Decamartelli, un nome riferito alla pratica di segnare il passaggio di ogni giorno con il colpo di un grande martello contro uno scudo di metallo, poiché un giorno è la durata tipica dei servizi di guardia prestati dai membri di questa fede. Il decimo giorno di ogni dieci Decamartelli è un giorno sacro per la fede, noto agli gnomi come il Grande Clangore. In questi giorni i seguaci di Gaerdal si riuniscono per rendere omaggio al dio con inni di battaglia e canti ritmati. Molti chierici diventano multiclasse come campioni divini o guerrieri.

Storia/relazioni: Gaerdal tiene relazioni generalmente buone con il resto del pantheon gnomesco, ad eccezione di Urdlen, ma la sua severa natura lo tiene un po' discosto dalle ridicole pagliacciate degli altri dei del Popolo Dimenticato. In particolare, egli è vagamente ostile a Baravar, non apprezzando gli suoi inganni, e a Baervan, non apprezzandone gli scherzi folli e le altre buffonate, e si adopera per rovinarne i piani se ne viene a conoscenza. Tuttavia, in tempi di pericolo per il Popolo Dimenticato, Gaerdal lavora senza problemi e facilmente con tutte le divinità non malvagie degli gnomi. Negli altri pantheon, Gaerdal è simile in temperamento a Helm, Torm, Gorm Gulthyn e Clangeddin Silverbeard. Lo Scudo delle Colline Dorate è sempre vigile contro gli insidiosi attacchi di Urdlen ed è regolarmente in battaglia con le divinità dei pantheon dei coboldi e dei goblin.

Dogma: La miglior difesa è la vigilanza costante. Servi Gaerdal con dedizione e devozione assoluta. Difendi e proteggi le comunità degli gnomi contro tutti gli invasori sia palesi che nascosti. Non cessare mai di affinare le tue abilità di guerra, e cogli l'opportunità della pace provvisoria per trasmettere questi talenti a tutti gli gnomi.

Garl Glittergold

Il Burlone, l'Attento Protettore, l'Arguto

Divinità Maggiore Gnomesca

Simbolo:	Una pepita d'oro
Piano di residenza:	Colline Dorate
Allineamento:	Legale buono
Area di influenza:	Protezione, umorismo, scherzi, taglio delle gemme, gnomi
Seguaci:	Avventurieri, bardi, soldati difensori, tagliatori di gemme, gnomi, illusionisti, gioiellieri, minatori, ladri, fabbri
Allineamento dei chierici:	LB, LN, NB
Domini:	Artigianato, Bene, Gnomi, Inganno, Legge, Protezione
Arma preferita:	"Arumdina" (ascia da battaglia)

Garl Glittergold è una divinità gentile e affabile, in grado di valutare il pensiero rapido e la testa lucida più di qualsiasi altra cosa. Raramente si ferma troppo a lungo nello stesso posto. Sebbene la prestanza fisica e il potere spirituale siano importanti, niente è più cruciale del tenere tutto nella giusta proporzione. Garl veglia continuamente sulla collaborazione tra gli gnomi. Preferisce l'inganno, l'illusione e gli stratagemmi al confronto fisico diretto, sebbene non sia affatto debole se forzato a combattere. Garl spesso sottrae armi e incantesimi malvagi per distruggerli. Egli è anche un brillante birichino, e si dice che possieda la più grande collezioni di scherzi del multiverso. L'Attento Protettore è sempre allerta contro le minacce al Popolo Dimenticato e sorveglia direttamente i loro affari. Se queste minacce non possono essere prevenute, Garl difende gli gnomi con vigore e in modo appropriato. Sebbene la sua prestanza militare enfatizzi la difesa, la divinità è in grado di mostrarsi un generale duro e determinato quando il suo popolo è minacciato fisicamente.

La chiesa di Garl ha una leggera preminenza nella società degli gnomi, sebbene sia poco organizzata per essere una fede legale. I chierici di Garl servono le proprie comunità come artigiani, educatori, intrattenitori, mediatori e protettori. Anche quelli che vagano in cerca di avventura servono a questa funzione, perché le loro prodezze vengono incorporate nella tradizione orale del Popolo Dimenticato e narrate alle generazioni future. Nel loro insegnamento ai giovani, i membri del clero del Burlone uniscono una schietta praticità con l'umorismo che tiene interessati i loro giovani protetti e rende il loro apprendimento migliore. Molti lavorano anche come fabbri (in particolare come orafi), minatori e tagliatori di gemme e ci si attende che contribuiscano al meglio delle loro capacità indipendentemente dall'anzianità. Il clero mantiene un'attenta vigilanza verso le razze ostili, specialmente i coboldi, e veglia sulla forza collettiva del Popolo Dimenticato. Infine, il clero deve mantenere un buon archivio di scherzi, burle e storie.

Simbolo di Garl Glittergold

I chierici di Garl pregano per i loro incantesimi al mattino, poco dopo che il sole sia sorto. La Comunione delle Risate viene celebrata il tredicesimo giorno di ogni mese con una varietà di attività che durano tutta la giornata. Sebbene l'ordine vari da tempio a tempio e ci siano quindi molte modifiche, i rituali del Burlone comprendono un periodo di preghiera e di quieta contemplazione, la danza sulla predella centrale, la condivisione di pasti comuni, la narrazione con l'accompagnamento visuale grazie alla magia e le gare di barzellette che durano per tutta la notte. Gli individui offrono un po' d'oro (o altro metallo prezioso, se l'oro non è disponibile) alla divinità, anche se si tratta solo di una manciata di polvere d'oro e il denaro così accumulato viene usato nella sua interezza dal tempio per il benessere generale della comunità. Molti chierici diventano multiclasse come ladri o come illusionisti.

Storia/relazioni: Garl è in buonissimi rapporti con il resto del pantheon gnomesco, con la rilevante eccezione di Urdlen. Il grande privilegio di Garl è Arumdina la Giustificatrice, un'ascia da battaglia a due lame molto intelligente, comunemente ritenuta di genere femminile, che lo serve come arma e come amica. Il Burlone viene spesso trovato in compagnia di altre divinità degli altri pantheon che si trovano in sintonia con lui. Le varie divinità venerate dagli umanoidi e dalle creature del Sottosuolo sono spesso il bersaglio delle burle di Garl, il quale è (solitamente) in grado di beffarsi apertamente di loro. Come risultato, nonostante l'inguaribile speranza dell'ottimista Garl che queste possano imparare una

lezione a proposito dell'orgoglio arrogante e della pomposità, il Burlone si è creato una folta schiera di nemici, particolarmente tra le divinità dei coboldi. Tra le prodezze del Burlone è degnissima di nota la storia di come abbia simulato di essere stato catturato da Kurtulmak (il dio principale dei coboldi) prima di scappare mentre faceva crollare la caverna della divinità dei coboldi proprio sulla sua testa scagliosa.

Dogma: Sebbene la vita possa sembrare dura, è importante mantenere il senso dell'umorismo e accogliere sempre l'opportunità per il riso e il diletto. Le comunità vengono forgiate attraverso la collaborazione e lo spirito di comunione di un gruppo di individui che lavora e gioca assieme. La forza di una comunità è la collaborazione che lega gli individui in qualcosa che è più della somma dei loro contributi. Una grande burla può alleviare i tempi duri e far risplendere quelli buoni. Non prenderti mai troppo sul serio, altrimenti perdi il contatto con coloro che proteggi e di cui ti occupi. Non temere il cambiamento o l'eresia: in essi si trova il futuro. Soprattutto, costruisci ciò che funziona.

Simbolo di Segojan Earthcaller

Segojan Earthcaller

Amico della Terra, Signore delle Tane

Divinità Intermedia Gnomesca

Simbolo:	Una gemma brillante
Piano di residenza:	Colline Dorate
Allineamento:	Neutrale buono
Area di influenza:	Terra, natura, morti
Seguaci:	Druidi, arconti elementali (terra), guerrieri, gnomi, illusionisti, mercanti, minatori
Allineamento dei chierici:	CB, LB, NB
Domini:	Bene, Caverne, Gnomi, Terra
Arma preferita:	"Richiamo della Terra" [verga di cristallo] (mazza pesante)

Segojan Earthcaller è una divinità schietta e pragmatica che comunica sempre in modo diretto e senza fronzoli. Sebbene tenti di evitare e di disinnescare i conflitti quando possibile, l'Amico della Terra è un fiero avversario se lui o i suoi seguaci vengono attaccati, particolarmente nel caso vengano attaccati nella propria tana. Il Signore delle Tane intercede direttamente solo se gli gnomi che abitano nella terra vengono minacciati, generalmente in situazioni in cui l'interazione tra gnomi delle rocce, gnomi delle profondità e altre razze che abitano il Sottosuolo sono portate in congiunzione. Segojan viene visto come il patrono degli gnomi delle rocce.

La chiesa di Segojan è molto influente presso le comunità di gnomi delle rocce e agisce in modo abbastanza organizzato, lavorando a stretto contatto con il clero delle altre divinità gnomesche. In congiunzione con il clero di Baervan Wildwanderer, lavora per preservare e proteggere il mondo naturale, e in modo particolare la diversa ecologia che si trova al di sotto della superficie. Con il clero di Flandal Steelskin, i fedeli di Segojan supervisionano le operazioni di scavo nelle miniere, la sicurezza e la protezione degli gnomi minatori. Con i seguaci di Callarduran Smoothhands lavorano per forgiare legami tra gli gnomi che vivono sulla superficie o immediatamente al di sotto di essa, nonché con gli gnomi delle profondità del Sottosuolo. I chierici di Segojan si spingono più di altri nel cercare attivamente di sorvegliare i confini col territorio delle razze del Sottosuolo e le profonde gallerie sotterranee che gli gnomi sono soliti esplorare. I chierici gnomi delle rocce, che costituiscono il cuore del clero di Segojan, spesso fungono da emissari per conto di comunità gnomesche di superficie presso i loro cugini in profondità, e molti cercano di stabilire e mantenere vie di scambio tra le due sottorazze. In accordo alla supervisione dei deceduti le cui forme mortali sono interrate nel dominio di Segojan, i chierici presiedono alla maggior parte dei riti funebri del Popolo Dimenticato.

I chierici e i druidi di Segojan pregano per i loro incantesimi all'alba, in preparazione del giorno a venire. Segojan viene venerato ogni quadrimestre in giorni sacri che segnano l'inizio di ogni nuova stagione. I suoi fedeli si riuniscono in tane terrene decorate in modo semplice, tuttavia presentando gemme, sia lavorate che grezze, in onore dei tesori della terra che il Signore delle Tane fornisce. Questi tesori vengono posti in piccole buche precedentemente scavate da tassi, per poi essere coperte col terriccio. Si dice che Segojan utilizzi piccoli animali scavatori per spostare i gioielli in altri punti, per farli nuovamente riscoprire dagli gnomi. Nonostante le tante escavazioni, nessuna delle offerte sepolte è mai stata trovata nelle immediate vicinanze del luogo in cui furono riposte. Molti chierici e druidi diventano multiclasse come arconti elementali (vedi Capitolo 4), guerrieri o illusionisti.

Storia/relazioni: Con la notevole eccezione di Urdlen, Segojan è strettamente alleato con il resto del pantheon gnomesco, poiché la sua area di influenza si sovrappone a quelle degli altri. Egli un tempo presiedeva altre aree di influenza, che in seguito trasmise al resto delle divinità gnomesche man mano che che queste facevano esperienza. Tra gli altri dei, Segojan è più strettamente alleato con le altre divinità della natura e della terra e, ad un livello minore, della morte. Egli è un ardente nemico delle divinità dei coboldi, e spesso è in battaglia con altre divinità umanoidi. Abbathor e Cyric sono altri due nemici. L'antica inimicizia tra Urdlen e il pantheon gnomesco si manifesta principalmente nelle battaglie senza fine tra l'Amico della Terra e lo Strisciante Sotterraneo poiché, di tutte le divinità degli gnomi, Segojan è quello i cui interessi sono minacciati più da vicino dalla campagna di terrore sanguinolento e distruttivo di Urdlen. Molto più che gli altri membri del pantheon gnomesco, Segojan e Urdlen sono coinvolti in una continua e brutale guerra di attriti.

Dogma: La terra è il cuore e l'anima del Popolo Dimenticato. Dal suo nutriente abbraccio si generano i figli di Garl: sulla sua superficie e nelle sue gallerie essi abitano in vita e sotto il suo silenzioso sudario essi riposano nella morte. Preserva e proteggi il mondo naturale che giace sotto le radici di coloro che vivono sulla superficie. Scava tane, gallerie ed esplora perché il Tasso dà il benvenuto nel suo dominio a tutti gli gnomi. Guardati dal male che avvinghia coloro che sono accecati dall'avarizia e dai distruttivi impulsi dello Strisciante Sotterraneo, e il Signore delle Tane proteggerà coloro che abitano nel suo dominio e vivono in armonia con i suoi insegnamenti.

Urdlen

Lo Strisciante Sotterraneo

Divinità Intermedia Gnomesca

Simbolo:	Una talpa bianca
Piano di residenza:	Colline Dorate
Allineamento:	Caotico malvagio
Area di influenza:	Avarizia, sete di sangue, male, odio, impulsi incontrollabili, spriggan
Seguaci:	Assassini, guardie nere, gnomi, ladri, spriggan
Allineamento dei chierici:	CM, CN, NM
Domini:	Caos, Gnomi, Male, Odio, Terra
Arma preferita:	Grande Artiglio (bracciale-artiglio)

Urdlen distrugge la vita senza riguardo alcuno. Non esiste nulla che non voglia rovinare o annientare. Lo Strisciante Sotterraneo non ha sesso, è mezzo folle, e dominato da un cieco impulso distruttivo. Nessuno può prevedere dove colpirà la prossima volta o cosa stia pianificando per causare il male del Popolo Dimenticato. La natura dei suoi piani per portare il male nel cuore degli gnomi non viene compresa nemmeno dalle altre divinità gnomesche. Si dice che i metalli preziosi, i gioielli e il sangue di qualsiasi umanoide siano fonte di un piacere lussurioso per Urdlen.

La chiesa di Urdlen è estremamente segregata, un culto assassino all'interno della comunità in cui si infiltra o una minaccia

Simbolo di Renick Woods

strisciante al di fuori dei margini della società. I chierici di Urdlen conducono una guerra senza fine contro le comunità del Popolo Dimenticato, e in modo particolare verso il clero delle altre divinità degli gnomi. Quando non sono in caccia di altre creature, i membri del clero si danno da fare per rubare oggetti di valore, gemme e opere d'arte, per poi distruggerle o profanarle. Generalmente condividono l'amore della loro divinità per gli scherzi mortali diretti contro tutte le creature, inclusi gli gnomi.

I chierici di Urdlen pregano per i loro incantesimi a mezzanotte, quando il mondo è sepolto nell'oscurità. In un rituale regolare noto come il Nutrimento, i chierici di Urdlen si ingraziano la loro divinità versando nel terreno il sangue delle creature uccise, per poi seppellirlo. Gioielli e oggetti metallici di valore vengono sacrificati dopo averli distrutti (rompendoli, sporcandoli, fondendoli) per poi sotterrarli. Nella Notte di Mezzinverno, i seguaci dello Strisciante Sotterraneo si riuniscono in caverne sotterranee per offrire sacrifici di sangue alla divinità per placare la sua ira. Se Urdlen non è appagato dal volume di sangue o dal valore degli oggetti rovinati offerti nella Notte di Sangue, può apparire e trucidare tutti i seguaci in un'orgia di distruzione irrefrenabile. Molti chierici diventano multiclasse come assassini, guardie nere, agenti divini o ladri.

Simbolo di Urdlen

Simboli di Corey Macourek e Robert Raper

Storia/relazioni: Il posto di Urdlen nel pantheon gnomesco non è sindacabile, anche se la divinità è molto temuta e maledetta da quasi tutti gli appartenenti al Popolo Dimenticato. Urdlen odia ferocemente tutte le altre divinità degli gnomi e si è guadagnato anche l'inimicizia delle divinità naniche e degli halfling. Tra gli altri nemici si annoverano le divinità dei coboldi e Grumbar.

Dogma: Soccombi alla sete di sangue. Odia, brama, schiaccia, rovina e uccidi. Gioisci ed esulta nelle orgie di morte e distruzione. Ciò che vive o è creato dalla vita deve essere assassinato o distrutto. I forti sopravvivono e i deboli sono il loro cibo. Propizia lo Strisciante Sotterraneo in modo che non venga a trovare te.

Pantheon Halfling

La dea Yondalla comanda il pantheon del popolo halfling. Figli di Yondalla è il nome collettivo con cui è altrimenti conosciuto.

Arvoreen

Il Difensore, la Spada Circospetta

Divinità Intermedia Halfling

Simbolo:	Due spade corte
Piano di residenza:	Campi Verdi
Allineamento:	Legale buono
Area di influenza:	Difesa, guerra, vigilanza, combattenti halfling, dovere
Seguaci:	Halfling, guerrieri, paladini, ranger, soldati, combattenti
Allineamento dei chierici:	LB, LN, NB
Domini:	Bene, Guerra, Halfling, Legge, Protezione
Arma preferita:	"Cuore di Aegis" (spada corta)

Simbolo di Arvoreen

Quando un generale cavalca verso il fronte della battaglia, è raro che consideri gli halfling tra i suoi elementi migliori. Il loro intrinseco spirito nomade dà agli hin poca pazienza per le lunghe marce e per la noiosa attesa tra le battaglie che caratterizza la pratica della guerra. Tuttavia, quando degli invasori minacciano una comunità halfling, i residenti innalzano preghiere ad Arvoreen, i cui seguaci aderiscono a dottrine di protezione, risolute difese e aggressive vigilanze. Arvoreen è sempre cosciente dei pericoli che minacciano le comunità halfling, ma preferisce una politica di reazione a una di azione. Quando un nemico colpisce, i suoi fedeli halfling rispondono con precisi colpi decisivi grazie alle missioni di esplorazione nel territorio nemico nonché ad un rigido, quasi assolutamente non halfling, regime di addestramento marziale. Questa filosofia li rende popolari presso gli halfling cuoreforte e, sebbene i piedilesti apprezzino la sua protezione, pochi si affrettano per entrare nel suo clero.

Sebbene l'aspetto serioso, l'intolleranza per gli scherzi e la frivolezza li renda impopolari in tempo di pace, tutti si rivolgono al clero di Arvoreen quando la comunità è minacciata. I chierici di Arvoreen, credendo che molti dei problemi affrontati dalla comunità siano frutto del "corteggiamento per i nemici", ovvero il mischiarsi con altre culture (in modo particolare quelle umane), si guadagnano alleati tra i pochi halfling isolazionisti. I chierici passano i loro giorni edificando fortificazioni, sistemi di segnalazione, fari e trappole che migliorano la protezione delle enclavi halfling. Essi pattugliano le comunità, scovando possibili minacce dall'interno così come dall'esterno. Molti organizzano milizie locali e istruiscono i giovani halfling nella scherma (della spada corta in particolare). I templi di Arvoreen solitamente ricordano manieri facilmente difendibili, e servono da ultima posizione di ripiegamento se i nemici dovessero penetrare le difese esterne.

I chierici della Spada Circospetta pregano per gli incantesimi all'alba, solitamente prima di pattugliare il perimetro dell'enclave in cerca delle tracce di incursioni nemiche notturne. Prima di una battaglia importante, se ne hanno il tempo, i fedeli si riuniscono presso un altare posticcio da campo per chiedere la benedizione di Arvoreen e intonare la sacra melodia dell'Inno di Battaglia dei Custodi, un registro vivente dei trionfi degli halfling nei secoli recenti. La Festa della Luna è caratterizzata da un'altra cerimonia importante per la fede di Arvoreen: la Cerimonia del Rammento. In questo sacro giorno, i seguaci di Arvoreen si radunano per ricordare i nomi dei compagni caduti che hanno donato le loro vite per proteggere la comunità. Numerosi chierici di Arvoreen diventano multiclasse come guerrieri, mentre quelli che proteggono le comunità rurali diventano multiclasse come ranger. Un ordine di elite di seguaci di Arvoreen, conosciuti come le Verespade, viaggia di comunità in comunità portando notizie sui movimenti dei nemici locali e tramandando miglioramenti nelle arti della difesa.

Storia/relazioni: Delle divinità halfling, Arvoreen è il più allineato con Yondalla, Cyrrollalee e Urogalan. Egli disapprova i membri più strampalati del pantheon, come Brandobaris. Le divinità malvagie, specialmente quelle dei goblinoidi, trasmettono una grande ira in Arvoreen. Egli si oppone a Bane, Cyric e agli Dei della Furia.

Dogma: La vigilanza contro gli attacchi protegge la comunità. Prepara una difesa attiva, addestrati continuamente e non lasciare nulla al caso. Stronca un pericolo prima che abbia il tempo di alzare la testa. Cerca alleati, non importa quanto ortodossi. Derubare gli altri halfling o gli alleati non è mai accettabile, ma il furto non è disonorevole quando è perpetrato ai danni dei nemici per migliorare le probabilità in un combattimento futuro.

Brandobaris

Maestro di Furtività, il Furfante Irreprensibile

Divinità Minore Halfling

Simbolo:	L'impronta di un halfling
Piano di residenza:	Campi Verdi
Allineamento:	Neutrale
Area di influenza:	Furtività, furto, avventura, halfling ladri
Seguaci:	Avventurieri, bardi, halfling, spericolati, ladri
Allineamento dei chierici:	CN, N, NM, NB, LN

Domini: Fortuna, Halfling, Inganno, Viaggio
Arma preferita: "Fuga" (pugnale)

Brandobaris è la personificazione divina di tutti i fraintendimenti delle razze alte circa l'intera razza degli halfling. Brandobaris, un briccone costantemente intento in complotti, impiccione, curioso e dall'attenzione superficiale, tanto interessato al contenuto delle tasche di un uomo quanto lo è al contenuto di quella persona, nondimeno si fa pochi nemici, poiché il suo spirito, il suo fascino, il suo bell'aspetto e la sua capacità di improvvisare lo tolgono dagli impicci nelle poche avventure che vanno male. Una vociferata relazione romantica con Tymora sarebbe la responsabile della leggendaria fortuna di Brandobaris, la quale gioca un ruolo centrale nelle innumerevoli storie di audacia, scambiate come valuta da halfling ad halfling alle stazioni di cambio di tutto il Faerûn. Tali storie narrano di Brandobaris che inganna i draghi, sfugge dalle grinfie di orde diaboliche con sacchi pieni di tesori e addirittura si intrufola nella Cittadella delle Ossa di Myrkul per liberare le anime di diecimila vittime innocenti, lasciando in cambio un vaso di fiori e una scatola di cioccolatini dalle forme osé. Come è prevedibile, gli halfling piedilesti lo adorano.

Simbolo di Brandobaris

La religione "organizzata" di Brandobaris è nota come la Chiesa della Disavventura, e brulica di avventurosi piantagrane che solitamente fuoriescono da qualche ambiente pericoloso meglio ancora di come ci sono entrati. Sebbene molti halfling (specialmente i bambini) amino le storie delle loro avventure, molti preferiscono che tali eventi accadano il più lontano possibile dalle loro comunità. Molte comunità di halfling cuoreforte scoraggiano il suo culto, e i riservati halfling degli spiriti vedono Brandobaris e il suo culto come una perversione del mondo civilizzato. Le Mani della Disavventura, come sono noti i chierici di Brandobaris, si gettano in imprese pericolose e difficili, sempre stimando il valore della storia di un successo molto di più del tesoro fisico che un tale successo reca con sé. Sebbene spesso pratichino il furto con piani arditi, i chierici di Brandobaris lo fanno per l'esaltazione, e il riscontro pecuniario è solo un contorno del piacere che deriva dal padroneggiare l'arte (qualche volta illegale). La Chiesa della Disavventura non possiede templi: essenzialmente, ogni volta che viene narrata una storia del coraggio di Brandobaris, si sta celebrando una funzione.

Le Mani della Disavventura scelgono, una volta per tutte, un momento del giorno o della notte per pregare per i loro incantesimi (coloro che preferiscono le dimostrazioni pubbliche di spavalderia solitamente scelgono il giorno, mentre i più furtivi e subdoli tra le Mani scelgono di pregare alla luce della luna). Le Mani hanno poche cerimonie formali, ma nelle notti di luna nuova dai seguaci ci si attende che nascondano uno o più oggetti trafugati nel mese precedente nel nascondiglio migliore che possano trovare, un rituale noto col nome di Decima di Brandobaris. Come ci si potrebbe aspettare, diventare multiclasse come ladri è molto popolare tra i membri di questo clero, e gli aruspici (vedi Capitolo 4) non sono rari. I chierici di Brandobaris preferiscono scacciare i non morti piuttosto che intimorirli.

Storia/relazioni: Brandobaris si trova bene con la maggior parte delle divinità del suo pantheon. In special modo, apprezza le attenzioni e le cure del suo amore, Tymora, anche se la loro relazione viene meglio descritta con l'aggettivo "casuale". Il senso di Brandobaris per il divertimento e l'ossessione di mettersi sempre nei pasticci gli hanno fatto guadagnare il rispetto e la compagnia di gente come Garl Glittergold, Baervan Wildwanderer, Erevan Ilesere e Vergadain. Egli rispetta Mask come un compagno brigante di insuperata abilità, ma la vena crudele del Signore delle Ombre impedisce che fra di loro ci sia una vera amicizia. Brandobaris, con le sue imprese, si è guadagnato l'inimicizia di Beshaba e di Urdlen. Non ha amore per Abbathor, che vede solamente interessato al denaro. Da parte sua, Abbathor pensa che Brandobaris sia una canaglia da bassifondi meritevole di ben poca considerazione.

Dogma: Cerca l'eccitazione e il pericolo in ogni luogo in cui ti portino i piedi, poiché prendersi rischi conduce alle più grandi gratificazioni della vita. Brama l'eccitazione, non il tesoro, poiché l'avarizia oscura il vero premio dell'esperienza. Alla fine del giorno, l'halfling con il racconto più bizzarro sarà il più apprezzato agli occhi del Furfante Irreprensibile.

Simbolo di Renick Woods

Arvoreen *Brandobaris* *Cyrrollalee* *Sheela Peryroyl* *Urogalan* *Tondalla*

Pantheon Halfling

Illustrazione di Vince Locke

Cyrrollalee

La Mano di Compagnia, la Custode del Focolare
Divinità Intermedia Halfling

Simbolo:	Una porta aperta
Piano di residenza:	Campi Verdi
Allineamento:	Legale buono
Area di influenza:	Amicizia, fiducia, focolare domestico, ospitalità, artigianato
Seguaci:	Artigiani, cuochi, guardie, halfling, ospiti, locandieri
Allineamento dei chierici:	LB, LN, NB
Domini:	Bene, Famiglia, Halfling, Legge
Arma preferita:	"Camaradestave" [bastone ferrato] (randello)

Simbolo di Corey Macourek

Per più di un millennio, Cyrrollalee si è occupata della supervisione delle minuzie mondane nella conduzione dei focolari degli halfling. Ella incoraggiava il cameratismo tra i suoi protetti, sempre con un occhio rivolto ad assicurare la sicurezza dell'abitazione di ogni singolo halfling. Tuttavia, recentemente Cyrrollalee ha espanso la sua visione della casa da un senso letterale a uno più metaforico. I saggi affermano da tanto tempo che la razza hin è in crescita, una razza giovane in attesa di una fioritura culturale e politica. Cyrrollalee è d'accordo, crede che il tempo degli halfling sia giunto e che, per far ascendere gli hin al loro legittimo posto di onore e rispetto, la razza abbia bisogno di nuove patrie al di fuori dei confini di Luiren. Naturalmente, Cyrrollalee sarà a guardia di questa patria e i suoi chierici guideranno missioni evangeliche per il Faerûn, in cerca di un luogo adatto per questa nuova terra ed esortando tutti gli halfling che incontrano a unirsi alla chiamata. La porta aperta del simbolo sacro di Cyrrollalee trascende il suo significato originario di ingresso a una confortevole dimora halfling per rappresentare la porta aperta che invita gli hin del Faerûn a percorrere il sentiero del glorioso futuro della loro razza.

Simbolo di Cyrrollalee

Il cambio di prospettiva di Cyrrollalee ha ingrossato i ranghi dei suoi fedeli: ora non è più semplicemente una docile divinità a cui tutti gli halfling prestavano omaggio solo nominalmente, ma è divenuta il simbolo dell'orgoglio hin, un punto di adunanza per quegli halfling in cerca di un posto migliore per loro stessi e per la loro razza. I chierici di Cyrrollalee, noti come i compagni dimoranti, guidano le comunità halfling, fanno da esempio per una vita pulita e di buon cuore con la loro amicizia e buona volontà, e consacrano templi che siano allo stesso tempo luoghi di introspezione e "case lontano da casa", con ampie stanze per gli ospiti e cucine ben fornite. Sebbene il grosso del clero moderno si preoccupi della ricerca di terre per una nuova patria halfling, i compagni dimoranti predicano la coltivazione di forti e rispettose relazioni con le altre razze buone. Poiché le loro ricerche li spingono così spesso verso lande lontane, gli halfling piedilesti, per la loro natura vagabonda, sono in grande maggioranza rispetto alle altre due sottorazze hin nel clero di Cyrrollalee.

I compagni dimoranti pregano per i loro incantesimi al mattino, mentre danno il benvenuto al sole del nuovo giorno. L'anno precedente, molti chierici hanno lasciato le loro case per guidare la ricerca. Coloro che sono rimasti hanno piantato radici nella loro comunità (solitamente, ma non sempre, gli halfling più anziani per i quali il viaggio e l'esplorazione portano grande pericolo alla loro propria incolumità), sono noti come curacuori e sono universalmente rispettati come una parte integrante della società halfling. La chiesa non riconosce festività ufficiali, ma Cyrrollalee stessa ha destinato il prossimo Giorno della Scoperta come una celebrazione universale per tutti gli hin. Nessuno sa quando la nuova terra verrà scoperta, ma quasi tutti credono che accadrà durante la loro vita. La terra patria hin che cercano non è un luogo di origine razziale (infatti, l'evidenza archeologica a macchia di leopardo supporta più candidati per un tale luogo), ma un luogo verso cui tutte le branche della razza hin possano vivere insieme in armonia e in mutuo miglioramento. La chiesa ha già subito alcuni colpi sulla sua credibilità a Luiren, i cui residenti credono di abitare essi stessi nel luogo designato. Tuttavia, dal momento che la ricerca continua, Cyrrollalee non deve essere d'accordo. I suoi chierici diventano multiclasse molto raramente.

Storia/relazioni: Cyrrollale apprezza le relazioni cordiali con tutti i membri del suo pantheon, così come con quasi tutte le divinità di buon cuore di Toril. Dato ciò, qualche volta agisce come ambasciatrice per i Figli di Yondalla quando sorgono disaccordi con altri pantheon. Cova un certo disappunto verso Brandobaris, poiché crede che i suoi scopi frivoli e le avventure distraggano gli halfling dall'ottenimento del loro pieno potenziale. Ogni dio che si trovi sulla via del destino degli hin viene annoverato tra i nemici di Cyrrollalee. Per sua somma felicità, la maggior parte delle divinità malvagie di Toril non ha ancora notato la sua recente epifania, oppure ha scelto di ignorarla totalmente.

Dogma: Sii generoso con l'amicizia e accogli tutti gli amici nella tua casa. Non tradire mai la fiducia di un ospite, non infrangere un giuramento, non violare la santità della casa di altri. Il Giorno della Scoperta si avvicina, quando tutti gli hin si raduneranno presso una nuova casa fondata sulla dignità, sulla compagnia e sull'amore.

Sheela Peryroyl

Sorella Verde, Madre Attenta
Divinità Intermedia Halfling

Simbolo:	Una margherita
Piano di residenza:	Campi Verdi
Allineamento:	Neutrale
Area di influenza:	Natura, agricoltura, clima, canzoni, danza, bellezza, amore romantico
Seguaci:	Bardi, druidi, contadini, giardinieri, halfling, ranger
Allineamento dei chierici:	CN, N, NM, NB, LN
Domini:	Aria, Charme, Halfling, Vegetale
Arma preferita:	"Spina di Quercia" (falce)

La distante e un po' schiva Sheela Peryroyl gioca un ruolo importante nella cultura degli halfling degli spiriti, rappresentando l'equilibrio tra la terra domata della civiltà agricola e la crescita verdeggiante della natura selvatica. Occasionalmente venerata dagli halfling piedilesti agricoltori, il grosso dei seguaci di Sheela abita sotto i baldacchini fogliosi delle foreste appartate come ad esempio il Bosco di Chondal. Presso gli halfling civilizzati, Sheela rappresenta l'equilibrio legato al raccolto, poiché non si occupa solo del duro lavoro nei campi, ma anche della gioiosa celebrazione alla fine del lavoro. In quanto patrona del canto, della danza e del romanticismo, gli halfling innalzano preghiere a lei durante il corteggiamento, le feste e i matrimoni. Gli halfling degli spiriti onorano Sheela come forza fornitrice del mondo naturale, rendendola, nella loro oscura cultura, una figura più importante anche di Yondalla.

I templi a cielo aperto di Sheela, costruiti in terra e pietra, tende di sottili rampicanti e rocce poste in attento equilibrio con piante vive, sembrano essere stati plasmati dalla terra stessa. Gli animali si aggirano liberamente tra le aiuole di fiori selvatici, i giardini e le erbacce. Coloro che sono abituati alle stanze strutturate delle regioni "civilizzate" spesso trovano questa rigogliosità e questo modus vivendi caotico e sconcertante, ma i chierici e i druidi di Sheela, noti collettivamente come Figli Verdi, affermano che esistono schemi nelle terre selvagge e che questi schemi mantengono un equilibrio delicato. Nelle terre coltivate, i Figli Verdi mediano nelle dispute tra i coltivatori, santificano i matrimoni, liberano i raccolti dalle piaghe naturali e innaturali e proteggono la comunità dagli animali e dalle bestie portate alla violenza dalla fame o dalle ferite. D'altro canto, essi si assicurano che le comunità trattino le terre selvagge con rispetto e che i coloni non si spingano mai troppo in là nell'habitat naturale. Gli halfling degli spiriti con-

siderano i Figli Verdi la voce di Sheela Peryroyl e li trattano come guardiani della cultura e protettori delle regioni selvagge.

I Figli Verdi pregano per gli incantesimi all'alba. Ogni mese, molti fedeli di Sheela si radunano con i loro corrispondenti delle comunità limitrofe per organizzare feste alla luce della luna note come Adunanze. Tutti i residenti della comunità devono parteciparvi e collaborare portando un po' dell'ultimo raccolto, a prescindere che sia colto direttamente dai campi nei mesi caldi oppure che sia rinvenuto dal profondo della cantina durante l'inverno. I luoghi in cui si svolgono queste Adunanze cambiano in rotazione tra le locali comunità halfling, rafforzando i legami di vicinato. Molti dei chierici e dei druidi di Sheela diventano multiclasse come ranger. Preferiscono scacciare i non morti che intimorirli.

Storia/relazioni: Sheela si considera alleata dell'intero pantheon halfling, ma è particolarmente in sintonia con l'imperscrutabile Urogalan, apprezzandone l'aspetto di Signore della Terra. Tutte le divinità della natura non malvagie di Toril la considerano una mente fredda e assennata, capace di disinnescare le tensioni diplomatiche con schietta onestà e sorrisi cordiali. Queste qualità la rendono la perfetta "mediatrice celestiale" quando sorgono tensioni tra divinità quali Silvanus e Waukeen. Questo ruolo è trasceso al reame dei mortali, ove anche alcuni non halfling rendono onore a Sheela Peryroyl prima di stringere un patto o di cominciare un'importante negoziazione.

Dogma: Vivere in armonia con la natura richiede un delicato equilibrio tra il selvatico e il domato, il ferale e l'addestrato. Il bisogno di preservare la crescita selvatica è pari al bisogno di mietere il raccolto. Sebbene la natura possa essere adattata, dovrebbe essere cresciuta spontaneamente e mai forzata. Opera nei limiti di ciò che esiste già.

Simbolo di Sheela Peryroyl

Urogalan

Colui che Deve Essere, Signore della Terra, il Segugio Nero

Semidio Halfling

Simbolo:	La sagoma di una testa di cane
Piano di residenza:	Campi Verdi
Allineamento:	Legale neutrale
Area di influenza:	Terra, morte, protezione dei morti
Seguaci:	Genealogisti, scavatori di tombe, halfling
Allineamento dei chierici:	LM, LB, LN
Domini:	Halfling, Legge, Protezione, Riposo*, Terra
Arma preferita:	"Mietitore di Destini" [flagello a due teste] (qualsiasi flagello)
	*Vedi appendice

Urogalan protegge le anime degli halfling morti e agisce come consigliere di Yondalla e giudice divino. I saggi affermano che la Matriarca Nutrice tenga la sua parola in conto maggiore di quella di tutti gli altri. Urogalan limita i suoi interessi nel mondo materiale allo spazio sottostante la superficie, un ambiente estraneo a molti halfling. Di conseguenza Urogalan rimane distaccato dal suo popolo, essendo insolitamente tetro e misterioso per trattarsi di una divinità halfling. Nonostante la sua apparenza esteriore, gli halfling apprezzano il suo ruolo, e sanno che Colui che Deve Essere proteggerà le loro anime quando verrà il momento di passare da questo mondo all'abbraccio dei Campi Verdi.

I chierici di Urogalan presiedono all'inumazione degli halfling morti e curano le loro tombe. Oltre a questi grami compiti, tengono annali, archiviano genealogie e annotano le gesta importanti di coloro che sono deceduti. Vengono chiamati per benedire le nuove costruzioni e i nuovi siti di scavo, ed è tradizione per un chierico di Urogalan di elevare una preghiera prima che venga consumato il primo pasto all'interno di un nuovo edificio.

I chierici di Urogalan, noti come guardagrami, pregano per gli incantesimi al mattino. I guardagrami festeggiano le notti di luna piena chiamandole "Ascesa della Terra", un momento in cui i seguaci del Signore della Terra si riuniscono con i parenti degli halfling defunti nell'ultimo mese per una cerimonia speciale all'interno di un bacino di terreno naturale. I partecipanti fanno offerte alla divinità, cantando mestamente lamenti ed elegie funebri al suono ritmato del nudo piede battuto sul terreno mentre compiono lenti circoli intorno alla pietra centrale. I chierici di Urogalan condividono talmente tanti rituali con la divinità nanica Dumathoin che spesso sono accolti come fratelli nei templi dedicati al Custode dei Segreti Sotto la Montagna. I guardagrami diventano multiclasse raramente. Preferiscono scacciare i non morti piuttosto che intimorirli.

Storia/relazioni: Urogalan trova poco conforto nella compagnia dei membri del suo pantheon, mantenendo relazioni cordiali insieme ad una certa distanza emozionale. Poiché il suo aspetto distaccato e scuro risulta tanto fastidioso alle altre divinità halfling quanto lo sono la loro frivolezza e il loro fare gioioso a Urogalan, la situazione va bene ad ambo le parti. Egli trova un po' di compagnia negli altri signori della terra come Grumbar, Callarduran Smoothhands, Dumathoin e Flandal Steelskin, ma si trova maggiormente a suo agio quando visita la Spira di Cristallo e discute la natura della morte con Jergal e Kelemvor. Scortare le anime dei morti richiede moltissimo tempo, tuttavia, quindi queste visite sono rare. Urogalan non sopporta le divinità che includono la necromanzia e i non morti tra le loro aree di influenza, e li tratta come nemici giurati.

Dogma: La terra dona e riceve la vita, fornisce riparo, cibo e ricchezza a coloro che vi pestano i piedi nudi sopra. Il suolo sacro deve essere riverito come il mantello di Colui che Deve Essere e il rifugio di Coloro che Saranno. La thanatopsi di Colui che Deve Essere rivela che la morte va accolta come una fine naturale, rendendo così onore alla vita che fu.

Simbolo di Urogalan

Yondalla

La Protettrice e la Provvidente, la Matriarca Nutrice, la Benedetta

Divinità Maggiore Halfling

Simbolo:	Una cornucopia su uno scudo
Piano di residenza:	Campi Verdi
Allineamento:	Legale buono
Area di influenza:	Protezione, ricompense, halfling, bambini, sicurezza, autorità, saggezza, creazione, famiglia, tradizione
Seguaci:	Bambini, halfling, comandanti, paladini, genitori
Allineamento dei chierici:	LB, LN, NB
Domini:	Bene, Famiglia, Halfling, Legge, Protezione
Arma preferita:	"Lama del Corno" (spada corta)

Yondalla creò la razza degli halfling a sua immagine, e si deve alla sua personalità affascinante, al suo comportamento gentile, alla sua curiosità, alla sua lealtà e al suo senso delle birbanterie se gli halfling fanno parte delle razze buone dalla migliore indole. In quanto matriarca del pantheon halfling (e, invero, dell'intera razza), tutti gli halfling riveriscono la Benedetta. Anche quei pochi che hanno rigettato i tradizionali valori degli hin rispettano Yondalla per la sua guida della razza nel suo complesso. Yondalla è un esempio per tutto il suo popolo, sposando armonia tra gli halfling, buone relazioni con le altre razze e strenua difesa quando contrapposta agli affronti dei nemici. È desiderio di Yondalla che tutti i suoi figli siano sicuri e prosperosi, che si trattino bene l'un l'altro e che abbiano vite piene e interessanti. Yondalla è indulgente, lenta all'ira e gentile, ma quando

Simboli di Robert Raper e Renick Woods

i suoi protetti sono minacciati risponde con un coraggio e una ferocia che le hanno addirittura fatto guadagnare il rispetto anche dei più bellicosi tra i suoi simili divini. Yondalla sa che la sua razza rappresenta una creazione veramente buona e fa tutto ciò che non travalichi i confini dell'onore per proteggerla.

Sorprendentemente, i chierici di Yondalla costruiscono pochi templi. Il culto della Matriarca Nutrice è fortemente integrato in quasi tutti gli aspetti della società degli halfling, al punto tale che l'idea di tenere funzioni religiose alla loro dea una volta per decade li perplime non poco. Questo non significa che gli halfling abbiano una cultura teocratica, quanto che Yondalla (e, per estensione, il suo clero) presenta con le sue azioni (come interpretato attraverso le storie raccontate a tutti gli halfling nella loro giovinezza) i valori che un halfling dovrebbe abbracciare per vivere appieno la propria vita e beneficiare la comunità. Accoglienza, comunione, amore, gaiezza, curiosità, lealtà, diplomazia, tradizione e un ben sviluppato senso delle birbanterie sono tutti valori principali della società halfling fondata sul culto di Yondalla. Il fatto che molti membri del clero siano anche i capi delle comunità rafforza l'influenza del credo di Yondalla nella società halfling.

I chierici della Protettrice e Provvidente pregano per i loro incantesimi al mattino. Sebbene i rituali comuni organizzati e le feste siano rari, la maggior parte delle comunità halfling tiene raduni periodici durante i quali i chierici della Benedetta amministrano il culto al pubblico. Anche i non halfling sono invitati a prendere parte alle feste che seguono questi raduni, che spesso comprendono una visita dell'enclave locale, in modo da permettere agli anziani del villaggio l'opportunità di condividere il sapere locale con i giovani e con i visitatori, rafforzando il senso di comunità. I chierici offrono anche una guida secolare alle loro comunità, spesso ricoprendo importanti ruoli di governo. I chierici di Yondalla diventano multiclasse raramente, sebbene coloro che possiedono un'inclinazione militaresca decidano di diventare paladini.

Simbolo di Tondalla

Simbolo di Sam Wood

Storia/relazioni: Col passare dei millenni, Yondalla ha coltivato forti relazioni con Garl Glittergold, Corellon Larethian e Moradin, e generalmente può contare sul loro supporto per le sue posizioni. Sebbene il suo amore per i suoi halfling non conosca limiti, ha ancora più ammirazione per i suoi compagni membri del pantheon halfling, a volte chiamati i Figli di Yondalla. Sebbene la Benedetta sia contenta di ignorare quelle divinità malvagie che non minaccino le sue "famiglie" (mortali o divine), cova un grande rancore contro talune divinità malvagie che l'hanno incrociata in passato. Tali individui sono Bane, Cyric, Talona, Talos e gli Dei della Furia.

Dogma: Coloro che cercano di vivere in accordo con la via della Provvidente saranno benedetti con una cornucopia di ricchezze. Anche se la violenza non dovrebbe mai essere accettata, l'egida della Protettrice si estende a coloro che sono pronti a difendere strenuamente la loro casa e la loro comunità. Guida con l'esempio, conoscendo le attività dei tuoi seguaci in modo da poter condividere il loro onere se ce ne fosse la necessità. Bada alla famiglia come a un tesoro, poiché i tuoi genitori ti hanno dato vita e i tuoi figli sono il tuo futuro. Preoccupati degli anziani e dei deboli, poiché non saprai mai quando verrà il tuo momento di riposarti.

Pantheon Mulhorandi

Quando gli Imaskari rapirono migliaia di persone da un altro mondo per renderle loro schiave, i prigionieri portarono con sé la loro fede e le loro divinità: il pantheon Mulhorandi.

Anhur

Generale degli Dei, Campione di Prestanza Fisica, il Falcone di Guerra

Divinità Minore Mulhorandi

Simbolo:	Un falchion con la lama legata da una cordicella
Piano di residenza:	Heliopolis
Allineamento:	Caotico buono
Area di influenza:	Guerra, conflitto, prestanza fisica, tuono, pioggia
Seguaci:	Druidi, guerrieri, monaci, ranger, soldati, combattenti
Allineamento dei chierici:	CB, CN, NB
Domini:	Bene, Caos, Forza, Guerra, Tempeste
Arma preferita:	"Falco da Guerra" (falchion)

Anhur incarna sia la furia allo stato puro che la strategia della guerra. Egli è un dio impetuoso, ma non avventato nel pronunciare un giudizio sugli altri. Diversamente dalle altre divinità guerriere, Anhur è una forza del bene e lotta solo contro il male. È lento all'ira, poiché la sua saggezza è leggendaria, ma non è possibile sfuggire al suo furore una volta che lo si è guadagnato. Anhur non abbassa mai la guardia ed è sempre all'erta. È costantemente in movimento e i suoi occhi non cessano mai di scrutare l'orizzonte. Diversamente dalla maggioranza del resto del pantheon Mulhorandi, Anhur apprezza l'umorismo dei mortali e non trova necessariamente stancante la loro presenza. Quando non si trova in combattimento, Anhur è riconoscibile per la sua risata calorosa e il costante sorriso. Ma un'ombra di colpa turba gli occhi del Generale degli Dei per i passati fallimenti nella difesa del Mulhorand, particolarmente contro i Maghi Rossi.

La chiesa di Anhur è organizzata in un stretta gerarchia ed è guidata con militaresca efficienza. I chierici di Anhur passano le ore mattutine ad allenare le loro abilità marziali, e quelle pomeridiane ad addestrare le legioni del Mulhorand. Durante la sera si riparano armi e armature o si studiano strategie di guerra. Anhur si aspetta che i suoi chierici sviluppino ed eseguano piani poco ortodossi per riconquistare la gloria passata del Mulhorand. I suoi chierici passano la maggior parte del tempo escogitando piani fantastici e macchinazioni ai danni dei chierici di Horus-Re.

I chierici e i druidi di Anhur pregano per i loro incantesimi all'alba, prima delle battaglie della giornata. Nel Mulhorand, il mese di Tarsakh viene detto il Periodo delle Tempeste, e si dice che Anhur cammini per i confini del Mulhorand in questo periodo alla ricerca di intrusi da scacciare. Il clero di Anhur celebra questa fase intraprendendo tornei di combattimento non letale della durata di un mese. Il vincitore dei combattimenti è noto come il Campione di Anhur per tutto l'anno seguente. Il torneo si conclude a Pratoverde con una festa nota come l'Affilatura della Spada. Nelle rare occasioni in cui il Mulhorand è entrato in guerra, le maggiori campagne iniziano in questa data o poco dopo. Il Rito del Ricordo viene celebrato durante Granraccolto. Questa festa sobria è un giorno di riflessione personale e un'occasione per ricordare i compagni caduti. Si conclude con la nota gioiosa di una litania di inni marziali per ringraziare Anhur dei successi militari dell'anno passato. Infine, il clero di Anhur ha numerosi giorni sacri che commemorano le sue grandi battaglie. Sebbene queste celebrazioni commemorative siano ampiamente ignorate al di fuori del clero, le cittadelle di Anhur sono luoghi festosi in questi giorni e i chierici supportano molte competizioni sportive. La maggior parte dei chierici e dei druidi diventa multiclasse come campione divino o guerriero.

Storia/relazioni: Sebbene sia nominalmente alleato al Faraone degli Dei, l'aggressivo patrocinio di Anhur per il cambiamento spesso si scontra con il desiderio di Horus-Re di un ordine perpetuo. Dopo aver assorbito l'area di influenza di Ramman, il precedente dio Untherico del tempo atmosferico, Anhur è entrato sempre più spesso in conflitto con Isis, ma per altri aspetti i due sono alleati. Egli collabora strettamente con Nephthys, special-

mente nell'opporsi ai piani del Thay, e ha una relazione alterna con Bast (Sharess), sebbene la loro alleanza sia fondamentalmente solida. Set è il nemico di lunga data di Anhur, ma le azioni di quest'ultimo durante il Periodo dei Disordini gli hanno fatto guadagnare le inimicizie di Sekolah (il dio squalo dei sahuagin) e di Hoar. A causa della guerra del Mulhorand contro l'Unther e il suo interesse per l'espansione, è probabile che Anhur si debba scontrare con Tempus, prima o poi.

Dogma: Proteggi il Mulhorand, poiché è la tua madre. Gettati sui suoi nemici come faresti su chiunque abbia fatto del male a tua madre. Mostra coraggio e valore in battaglia, e proteggi i tuoi compagni d'arme. Segui i saggi ordini del tuo comandante così come seguiresti quelli dei tuoi genitori, ma non intraprendere alcuna azione che serva una causa ingiusta. Se il tuo comandante ti comanda di compiere il male, rifiutati; le tue azioni saranno giustificate da un consiglio di almeno tre tuoi pari. Proteggi il popolo del Mulhorand e le proprietà della chiesa di Anhur, poiché essa è la tua casa, e devi difenderla con la stessa furia con cui una leonessa difende i suoi cuccioli. Guardati dagli inganni di Set, poiché le sue spie sono ovunque e le sue azioni volgono il fratello contro la sorella e il genitore contro il figlio; il suo contagio avvelena le acque della terra del tuo cuore. Difenditi contro le impetuose tempeste che scendono dal nord, poiché sono il frutto di magia cremisi. Porta la pace e la prosperità di Mulhorand verso occidente e accudisci il popolo di Unther nel tempo del bisogno.

Simbolo di Anhur

Simbolo di Geb

Geb

Re delle Ricchezze Sotto la Terra, Padre Sotto i Cieli e le Sabbie

Divinità Minore Mulhorandi

Simbolo:	Una montagna
Piano di residenza:	Heliopolis
Allineamento:	Neutrale
Area di influenza:	Terra, minatori, miniere, risorse minerarie
Seguaci:	Arconti elementali (terra), guerrieri, minatori e fabbri
Allineamento dei chierici:	CN, N, NM, NB, LN
Domini:	Artigianato, Caverne, Protezione, Terra
Arma preferita:	"Manto di Pietra" (bastone ferrato)

Geb era un tempo una divinità curiosa e irascibile, ma si è addolcita fin dalla sua nascita e ora tiene un approccio alla vita più equilibrato, sicuro e cauto. Parla a bassa voce ed enfatizza le sue parole colpendo il terreno con la base del suo bastone, creando lievi tremiti ad ogni colpo. È gioviale e apprezza l'umorismo sia sottile che feroce. È raro che lasci trasparire le sue emozioni, anche se i suoi occhi brillano maggiormente quando scopre una gemma preziosa o una ricca vena di minerale, oppure quando è arrabbiato.

La chiesa di Geb è poco organizzata ed è politicamente debole rispetto alle altre chiese del Mulhorand. Il clero di Geb passa i suoi giorni fianco a fianco con i minatori che scavano gallerie, con i prospettori in cerca d'oro e con i fabbri che forgiano armi e armature. Almeno una volta l'anno i chierici devono cercare una nuova vena di minerale o di pietre preziose. I chierici anziani spesso vanno nelle città e cercano fondi dal clero di Nephthys per scavare nuove cave e miniere.

I chierici di Geb pregano per i loro incantesimi a mezzanotte, quando il cielo è simile alla volta di una grande caverna costellata di gemme. Ogni sera, un chierico di Geb deve localizzare una pietra o minerale prezioso e seppellirlo nella terra mentre pronuncia le sue preghiere serali. La mattina successiva il chierico deve rinvenire la gemma e offrirla a Geb mentre recita le preghiere del mattino. Queste due cerimonie gemelle, note collettivamente come il Dono Nascosto e la Gioia Munifica, celebrano il lascito di Geb al mondo e la scoperta dei preziosi segreti della terra. Il primo di Mirtul si celebra una festa nota come l'Emersione. In questo periodo, i torrenti montani si riempiono dell'acqua proveniente dallo scioglimento delle nevi alpine, spesso portando alla luce nuove grotte e vene da scavare. L'ultimo giorno di Nightal, noto come il Giorno dello Sprofondamento, è una solenne cerimonia che segna la morte di coloro che sono deceduti nelle profondità della terra e delle montagne durante l'anno. L'ingresso di almeno una miniera abbandonata viene fatta crollare in questa occasione. Molti chierici diventano multiclasse come arconti elementali (vedi Capitolo 4) o guerrieri. Preferiscono scacciare i non morti piuttosto che intimorirli.

Storia/relazioni: Geb, una delle divinità più antiche del Mulhorand, è il padre di Isis, Set, Osiris e Nephthys. Da eoni Geb è stato messo in ombra dalla sua progenie, ma è ancora alleato con tutti loro, escluso Set. Egli coltiva anche alleanze al di fuori del pantheon Mulhorandi, con Flandal Steelskin, Grumbar e Moradin. Il conflitto tra Horus-Re e Anhur lo ha rattristato e molti credono che Geb possa trasferire il suo potere ad un'altra divinità e ritornare dalla sua amata moglie Nut, che ha lasciato migliaia di anni fa per venire su Toril e salvare il suo popolo.

Dogma: Conosci la terra. Esplora le sue bellezze e rivela i suoi segreti nascosti, ma fallo in modo tale da sottolineare i loro misteri fondamentali, non per sfruttare il loro valore monetario. Proteggi coloro che lavorano rispettosamente la terra e punisci coloro che depredano i suoi tesori senza riguardo. Divieni una cosa sola con la terra e conoscerai Geb, il quale dimora in essa. Geb ti guiderà alla pace interiore con la salda conoscenza, e ti conferirà la forza della viva roccia per difendere e proteggere nel tempo le tue necessità.

Hathor

La Madre Nutrice

Divinità Minore Mulhorandi

Simbolo:	La testa di un toro su cui spicca la luna piena
Piano di residenza:	Heliopolis
Allineamento:	Neutrale buono
Area di influenza:	Maternità, musica popolare, danza, luna, destino
Seguaci:	Bardi, danzatori, madri
Allineamento dei chierici:	CB, LB, NB
Domini:	Bene, Famiglia, Fato, Luna
Arma preferita:	Lunghe corna di toro (spada corta)

Hathor è nota per il suo eloquio dolce, il quale ricorda parole di conforto dopo una violenta discussione, parole suadenti in grado di dissolvere la rabbia e la tristezza. Le sue risa sono come la felicità di un fanciullo e tutti i bambini sono preziosi per lei. La stessa presenza di Hathor illumina ciò che la circonda e porta pace e contentezza negli astanti. Hathor non pronuncia mai una dura parola, né mostra impazienza o perde il suo sorriso. Parla coscienziosamente e con umiltà, eccetto quando si lancia in una delle sue danze o canti, quando viene colta da un'esuberanza selvaggia.

La chiesa di Hathor possiede un'organizzazione flessibile, sfuggente ai lacciuoli del potere teocratico comuni agli altri templi del Mulhorand. Hathor non prova interesse nella politica e pochi dei suoi chierici ricercano il potere temporale, una rarità nel Mulhorand. Al contrario, i suoi chierici cercano di occuparsi dei malati, di aiutare i poveri e di proteggere tutti i bambini. I chierici di Hathor vagano per il Mulhorand dispensando aiuto ai poveri e agli oppressi. Donano molto del loro denaro direttamente a chi ne ha più bisogno e molti vivono solamente della carità di quelli che aiutano. Quasi tutti i chierici sono donne.

Simbolo di Hathor

Simboli di Renick Woods, Corey Macourek e Robert Raper

I chierici di Hathor pregano per i loro incantesimi quando la luna è al suo punto più alto nel cielo di giorno o di notte. I chierici di Hathor seguono un calendario lunare di mesi da 30 giorni che non includono i normali giorni speciali del Calendario di Harptos. Essi hanno un ciclo di preghiere corrispondente a ciascun giorno in un mese che si ripete ad ogni luna piena. Nel giorno della prima luna piena dopo Pratoverde, il clero di Hathor celebra un giorno sacro noto come la Nascita. Le chieriche cercano di programmare le loro gravidanze in modo da partorire intorno a questa data. Tutti i chierici di Hathor devono presentare un nuovo canto, una nuova danza o un nuovo poema in questo periodo, a meno che non siano nelle fasi finali della gravidanza o madri da poco tempo. La Veglia di Mezzestate è nota come la Celebrazione della Luna ai chierici di questa fede, i quali trascorrono la giornata tra baldoria gioiosa e inni rincuoranti. I chierici di Hathor qualche volta diventano multiclasse come bardi.

Simbolo di Renick Woods

Storia/relazioni: La relazione di Hathor con le altre divinità del pantheon Mulhorandi è di tipo servile, tranne che con i disprezzati Set e Sebek. Molte delle divinità del pantheon Mulhorandi la guardano dall'alto in basso, ad eccezione di Osiris, Isis e Nephthys, i quali apprezzano la sua gentilezza. Il ruolo di Hathor si sovrappone a quello di Isis in certi aspetti, ma Hathor viene vista come una madre mentre Isis come una moglie. Ad Hathor manca molto il resto della sua famiglia celeste e, come il solitario Geb, potrebbe abbandonare il suo potere su Faerûn per tornare da loro.

Dogma: Aiuta tutti coloro che si rivolgono a te, a prescindere che siano liberi o schiavi, di alti o bassi natali, poiché tutti i figli del Mulhorand sono eguali agli occhi di Hathor. Fornisci sostentamento agli affamati, cure per gli infermi, salute per gli ammalati e protezione per chi è in pericolo. Sia umile il tuo agire, poiché l'orgoglio e le altezzose parole non provengono dal cuore della Madre Nutrice. Tratta coloro di cui ti curi come fossero dei re, poiché così sarai trattato nel pacifico giardino del Quieto nell'aldilà. Sii gioiosa e diffondi la felicità con le parole come con i gesti. Danza e lascia che il tuo cuore sia leggero, poiché la bontà e la pietà saranno tuoi in questa vita così come nella prossima.

Horus-Re

Signore del Sole, Signore della Vendetta, Faraone degli Dei
Divinità Maggiore Mulhorandi

Simbolo:	Una testa di falco sulla corona del faraone davanti al simbolo del sole
Piano di residenza:	Heliopolis
Allineamento:	Legale buono
Area di influenza:	Sole, vendetta, dominio, re, vita
Seguaci:	Amministratori, giudici, nobili, paladini
Allineamento dei chierici:	LB, LN, NB
Domini:	Bene, Castigo, Legge, Nobiltà, Sole
Arma preferita:	Un ankh (khopesh)

Horus-Re è una divinità confidente che crede fermamente nel concetto Mulhorandi del *maat* (giustizia, onore, ordine e rettitudine). Più che un codice cavalleresco, il maat è lo stato naturale dell'universo e tutte le cose vi si devono conformare. Solo così facendo i cittadini del Mulhorand saranno in pace con gli dei e vivranno una vita felice. Horus-Re crede che il Mulhorand sia eterno e che per promuovere l'eternità si debba negare il cambiamento, quindi Horus-Re cerca di scoraggiare il cambiamento.

Simbolo di Horus-Re

La chiesa di Horus-Re è rigidamente organizzata, e la gerarchia ecclesiastica è profondamente integrata nelle istituzioni di governo del Mulhorand. I chierici di Horus-Re sono prefetti (governatori provinciali e signori di città) e amministratori; controllano vasti tratti di terra e migliaia di schiavi. La posizione di governo del Mulhorand più potente dopo il faraone è il visir, una posizione tradizionalmente tenuta dal chierico di Horus-Re di più alto rango. Prima del Periodo dei Disordini, il clero di Horus-Re

Illustrazione di Ben Templesmith

Pantheon Mulhorandi

era così occupato nel governo e nelle lotte politiche intestine che i suoi membri avevano molto poco tempo per dedicarsi alla religione. Dopo il Periodo dei Disordini, il faraone del Mulhorand ha cercato di orientare questa cultura molto politicizzata verso un maggior fervore religioso per diffondere la fede e incrementare il numero dei seguaci di Horus-Re nel Faerûn. I suoi sforzi stanno incontrando qualche successo, ma creano un po' di confusione in molti Mulhorandi, i quali, dopo tutto, sono abituati da secoli a vivere senza cambiamenti. Questi sforzi viaggiano di pari passo con quelli per espandere la sfera di influenza del Mulhorand nell'Unther e nelle terre che si erano staccate dal centro dell'impero.

I chierici di Horus-Re pregano per i loro incantesimi a mezzogiorno, la più importante cerimonia del giorno, quando Horus-Re splende luminoso su tutto il Mulhorand. Immediatamente prima di mezzogiorno, la maggior parte degli abitanti del Mulhorand si raduna di fronte alle numerose balconate che si trovano nei templi del Signore del Sole. In seguito i chierici di Horus-Re impartiscono un sermone quotidiano noto come l'Aspirante dello Zenith. Inoltre, ad ogni alba accolgono il ritorno del loro signore con una serie di preghiere di benvenuto nota come il Saluto del Signore. Alla sera, il clero di Horus-Re lo prega di difendere il Mulhorand durante le ore notturne in una cerimonia privata nota con il nome di Vestizione della Guardia, la quale comporta la vestizione con armi cerimoniali. La festa più importante dell'anno è il Giorno di Mezzestate, quando tutti i chierici di Horus-Re si radunano nei suoi templi per cantare le sue lodi. Diversamente dal resto dell'anno, questo è un vero giorno di devozione religiosa e, per celebrarlo, quasi l'intero apparato statale del Mulhorand si ferma. Le eclissi solari sono considerate una riaffermazione dell'eterna sovranità di Horus-Re. Molti chierici diventano multiclasse come campioni divini, discepoli divini o paladini.

Storia/relazioni: Horus-Re un tempo era Horus, una divinità collerica in frequente conflitto con Set. Dopo la morte di Ra, durante le Guerre del Portale Orchesco, Horus divenne Horus-Re, divinità suprema del pantheon Mulhorandi. Nel fare ciò, Horus-Re è divenuto simile a Ra nella personalità, e poco rimane della personalità originaria di Horus. Anche se tutte le divinità Mulhorandi rispondono in linea di principio a Horus-Re, solo Isis, Osiris e Thoth possono essere considerati suoi veri alleati. Ironicamente, Horus-Re è contrastato dalle azioni di suo cugino, Anhur, un aggressivo difensore del cambiamento e del conflitto, e solitamente si oppone alle sue posizioni, spesso ordinando ai suoi chierici di prendere attive contromisure. Il più grande nemico di Horus-Re è Set. Lathander, un'altra divinità legata al sole, prova simpatia per Horus-Re, perché ne ricorda la vecchia personalità così simile alla sua.

Dogma: Bontà, onore e ordine sono lo stato naturale delle cose, e ciò che conduce a male, tradimento e caos è per diritto contro natura ed è il nemico. Guida il Mulhorand con l'esempio, e lascia che le tue gesta esplichino le tue intenzioni. La bontà e l'armonia scaturiscono dal vivere con il maat piuttosto che dal combatterlo. Le leggi esistono per portare prosperità a coloro che vi sono sottoposti. Il faraone e la chiesa di Horus-Re dominano con la guida di Horus-Re e stabiliscono leggi come linee guida per le azioni onorevoli nella tradizione del Mulhorand. Non fare cambiamenti e non decidere in maniera affrettata, perché le conseguenze sono sempre dubbie e possono minare il costante dominio dell'eternità. Proteggi i deboli e vendica tutti i torti. Punisci i traditori con la giusta vendetta.

Isis

Signora dell'Abbondanza, Signora dei Fiumi, Signora dell'Ammaliamento

Divinità Intermedia Mulhorandi

Simbolo:	Un ankh e una stella su un disco a forma di luna
Piano di residenza:	Heliopolis
Allineamento:	Neutrale buono
Area di influenza:	Clima, fiumi, agricoltura, amore, matrimonio, magia buona
Seguaci:	Incantatori arcani, druidi, amanti, madri
Allineamento dei chierici:	CB, LB, NB
Domini:	Acqua, Bene, Famiglia, Magia, Tempeste
Arma preferita:	Un ankh e una stella (pugnale da mischia)

Isis è una donna equilibrata e di grande dedizione. È una divinità regale e nobile, ansiosa di condividere la conoscenza degli dei con l'umanità; spesso si attiva per introdurre ai suoi fedeli nuovi concetti e nuove idee. In molti casi, queste nuove idee prendono la forma di incantesimi magici. Isis spesso trova le stramberie dei mortali divertente, ma è una dea gentile e comprensiva che si preoccupa molto per i suoi seguaci e per i popoli di Unther e di Mulhorand.

La chiesa di Isis è organizzata gerarchicamente in modo da assicurare semina e mietitura del raccolto. I chierici di Isis passano i loro giorni supervisionando la produzione agricola delle fattorie della nazione, in modo particolare nel periodo della semina. I membri del suo clero celebrano anche i matrimoni nel Mulhorand e nell'Unther, operano come organizzatori d'incontri tra coloro che sono in cerca un compagno, servono come intermediari tra gli amanti e danno consigli alle giovani madri sull'educazione dei figli. Spesso creano piccoli ciondoli per coloro le cui gesta hanno conquistato il favore della dea e oggetti magici per servire la causa del bene o alleviare l'onere sulle spalle della gente comune.

Simbolo di Isis

Simbolo di Corey Macourek

I chierici e i druidi di Isis pregano per i loro incantesimi poco prima del loro primo pasto mattutino. I due giorni più sacri per loro sono Pratoverde e Granraccolto. Durante la prima di queste due feste, il clero di Isis rende grazie alla dea per il suo aiuto nella semina, mentre durante la seconda ringraziano congiuntamente Isis e Osiris per il loro aiuto nel raccolto. Entrambe le giornate sono occasioni per gioiose celebrazioni e baldorie selvagge, e tutti coloro che lavorano nelle fattorie si uniscono al clero nei festeggiamenti. I chierici e i druidi di Isis hanno anche numerosi rituali quotidiani. Essi festeggiano il Cambio dei Venti ogni volta che cambia il tempo in meglio e mormorano sommessi ringraziamenti alla dea. Ogni volta che attraversano un fiume, devono berne a fondo e rendere grazie per la munificenza della dea. Infine, devono benedire ogni pasto ricevuto grazie alla generosità della dea prima di prendervi parte. Numerosi chierici di Isis diventano multiclasse come maghi, mentre i suoi druidi qualche volta diventano stregoni.

Storia/relazioni: Isis è figlia di Geb, moglie di Osiris, sorella di Thoth e madre di Horus, rendendola una delle divinità più influenti del pantheon Mulhorandi. È alleata di Sharess e delle divinità Mulhorandi non malvagie. Isis è ancora rattristata dal mutamento di Horus occorso millenni or sono, e qualche volta condivide il suo dolore con Chauntea, la sua controparte agricola nel pantheon Faerûniano.

Dogma: Incoraggia l'amore, l'affetto e il matrimonio nei cittadini del Mulhorand. Semina i semi della felicità, della famiglia e del cibo ovunque ti rechi e dispensa saggi consigli ai bisognosi. Utilizza la tua magia per beneficiare il popolo del Mulhorand e mai per ferirlo, particolarmente plasmando il tempo atmosferico per servire la popolazione e creando oggetti magici per il bene di tutti. Proteggi gli eroi del Mulhorand e coloro che sono innamorati.

Nephthys

Guardiana della Ricchezza e del Commercio, Protettrice dei Morti, la Madre Vendicatrice

Divinità Intermedia Mulhorandi

Simbolo:	Un ankh sopra un recipiente per le offerte
Piano di residenza:	Heliopolis
Allineamento:	Caotico buono
Area di influenza:	Ricchezza, commerci, protettrice dei bambini e dei morti
Seguaci:	Mercanti, cambiavalute, esattori delle tasse, ladri
Allineamento dei chierici:	CB, CN, NB
Domini:	Bene, Caos, Commercio, Protezione
Arma preferita:	Un ankh che lascia una scia di nebbia dorata (frusta)

Nephthys è una divinità incline all'avarizia, interessata all'accumulo di ricchezze da parte dei suoi seguaci. Tende a favorire i suoi seguaci benestanti. Nephthys è più interessata alla ricchezza e allo status sociale che alla carità e alle buone azioni, ma ai veri e propri egoisti tra i suoi seguaci spesso capita che la mano capricciosa del fato si volti loro contro. Nephthys ha poca pazienza per le debolezze dei mortali e spesso può essere impaziente e inesorabile. Tuttavia, è anche devota e totalmente leale a coloro che la tengono più cara nei loro cuori e verso i suoi protetti.

La chiesa di Nephthys è gestita come un potente e profittevole consorzio mercantile. I chierici di Nephthys passano i loro giorni gestendo l'economia del Mulhorand. Sono coinvolti in innumerevoli litigi politici con i chierici di Horus-Re, di Anhur e di Isis sul finanziamento di vari progetti, la distribuzione dei profitti e la gestione delle risorse umane (gli schiavi) in modo da meglio servire gli interessi del Mulhorand. In alcuni casi servono come esattori delle tasse e cambiavalute. Forniscono consiglio alla classe nobiliare circa gli investimenti e benedicono i bambini che vengono condotti da loro (cosa per cui si aspettano un compenso). Qualsiasi bambino che benedicono è sotto la protezione della chiesa fino a che raggiunge l'età adulta e le ferite che dovesse subire verrano vendicate dalla chiesa. La chiesa di Nephthys si occupa della sepoltura di ogni nobile e dei membri del ceto medio. Il clero è principalmente responsabile della salvaguardia dei beni che i defunti desiderano portare con sé nell'aldilà. Servono anche da esecutori testamentari del defunto, se opportuno.

I chierici di Nephthys pregano per i loro incantesimi a mezzogiorno, quando la sfera dorata del sole splende alta nel cielo. Il clero di Nephthys celebra pochi giorni sacri nel calendario. La Festa della Luna è nota ai fedeli di Nephthys con il nome di Festa della Moneta d'Argento. In un rito sobrio ma elaborato, essi rendono grazie a Nephthys per la sua beneficenza e pagano una decima alla chiesa. Maggiore la ricchezza che contribuiscono al clero in questa cerimonia, più elevato lo status personale che raggiungono all'interno della chiesa. I chierici di Nephthys, nella grande cerimonia nota come il Passaggio Innanzi, sono anche i responsabili per il trasporto delle salme nelle camere di sepoltura, per la preparazione delle protezioni difensive e per il sigillo della cripta allo scopo di impedire ai profanatori di tombe di ottenere un ingresso. I chierici di Nephthys diventano multiclasse raramente, ma quelli che lo fanno scelgono la classe del ladro.

Simbolo di Nephthys

Simbolo di Robert Raper

Storia/relazioni: Figlia di Geb e della dimenticata Nut, Nephthys era un tempo sposa di Set. Ella lo abbandonò dopo l'assassinio di Osiris e aiutò la sorella Isis a resuscitare il dio morto. Nephthys ha pochi amici anche nel suo stesso pantheon. Waukeen è in guardia verso la sua minaccia nell'area di influenza della ricchezza ora che il Mulhorand è nuovamente in espansione, e Mask è interessato alle sue ricchezze.

Dogma: Accumula grandi masse di ricchezza, ma la dea deve comunque avere la preminenza rispetto al denaro. Proteggi le tombe e i resti dei morti, e punisci coloro che depredérebbero quelli che sono andati nell'aldilà o dissacrerebbero le loro tombe. Vendica i morti del Mulhorand uccisi dagli spregevoli Maghi Rossi di Thay. Sii sempre fedele a tuo marito e incoraggia la fedeltà negli altri. Proteggi i seguaci della dea, sradica e distruggi il male con diligenza, in special modo le azioni di Set.

Pantheon Mulhorandi

Illustrazione di Ben Templesmith

Osiris

Signore della Natura, Giudice dei Morti, Mietitore del Raccolto
Divinità Maggiore Mulhorandi

Simbolo:	La corona bianca del Mulhorand su un gancio e un flagello
Piano di residenza:	Heliopolis
Allineamento:	Legale buono
Area di influenza:	Vegetazione, morte, i morti, giustizia, raccolto
Seguaci:	Avvocati, druidi, imbalsamatori, giudici, paladini, ranger, cercatori della giusta vendetta
Allineamento dei chierici:	LB, LN, NB
Domini:	Bene, Castigo, Legge, Riposo*, Vegetale
Arma preferita:	"Giusta Ricompensa" (mazzafrusto leggero o pesante)
	*Vedi appendice

Osiris possiede una presenza potente e autoritaria, e nonostante ciò i puri di cuore sono a loro agio in sua compagnia. Il suo portamento austero è interrotto solo dalle buffonerie dei bambini intenti al gioco, che sono in grado di portarlo a sorridere e ridere di gusto, e da sua moglie, Isis, che ama appassionatamente. Tuttavia, quando si trova di fronte coloro che violano i principi del *maat* (giustizia, onore, ordine e rettitudine), specialmente profanando i luoghi di riposo dei morti, la sua ira è terribile e il suo furore irrefrenabile.

Simbolo di Osiris

I chierici e i druidi di Osiris pregano per i loro incantesimi al crepuscolo, quando le attività quotidiane vengono messe a giudizio. I due giorni sacri più importanti per la chiesa di Osiris sono Granraccolto e Mezzinverno. Il primo è una celebrazione (relativamente) gioiosa della prodigalità di Osiris, a cui tutti i cittadini del Mulhorand sono invitati. Il secondo è un giorno di preghiera privato e solenne, durante il quale la sacralità di ogni cripta sepolcrale viene rinnovata e rinforzata, così che i morti possano riposare nella calma. Il Passaggio all'Eterna Soddisfazione e Giustizia è una sacra cerimonia svolta durante la preparazione e la sepoltura del defunto. Vi sono tre versioni della cerimonia: Alto, Medio e Basso Passaggio, le quali vengono sempre utilizzate nei funerali della famiglia reale, dei nobili e dei popolani rispettivamente. La maggior parte dei chierici diventano multiclasse come paladini, e sia i chierici che i druidi diventano multiclasse come ranger.

Storia/relazioni: Osiris è figlio di Geb e della dimenticata Nut. Egli fu ucciso da Set in una lotta per il potere per succedere a Ra nel periodo susseguente alle Guerre del Portale Orchesco. Venne riportato in vita da sua moglie Isis e da Nephthys, quando mummificarono il suo corpo, donandogli la vita eterna e rendendolo la divinità dei morti. Osiris e Set sono ora acerrimi nemici, ma Osiris ha acconsentito volentieri al comando di Horus-Re quando Ra scelse Horus per succedergli. Osiris disprezza e si adopera anche contro Mask. È amico di Kelemvor, poiché hanno idee simili a proposito della morte e dei non morti.

Dogma: Bontà, onore e ordine sono lo stato naturale delle cose, e ciò che conduce a male, tradimento e caos è per diritto innaturale e immorale. La bontà e l'armonia scaturiscono dal vivere con il maat piuttosto che dal combatterlo. Un approccio organizzato porta maggiori benefici per tutti. Le leggi esistono per portare prosperità a coloro che vi sono sottoposti. Il faraone e i suoi rappresentanti stabiliscono leggi come linee guida per le azioni onorevoli nella tradizione del Mulhorand. Queste linee guida debbono essere applicate con onore; quando l'onore manca nella loro applicazione, il giusto giudizio di Osiris è la legge. La giustizia di Osiris è la mancanza di parzialità. Non cadere nell'ira senza giustizia. Grande è la giustizia quando è imparziale: agli occhi della verità, uno schiavo e il faraone sono uguali.

Sebek

Signore dei Coccodrilli, la Morte Sorridente
Semidio Mulhorandi

Simbolo:	Una testa di coccodrillo che indossa un copricapo di corna e piume
Piano di residenza:	Heliopolis
Allineamento:	Neutrale malvagio
Area di influenza:	Pericoli fluviali, coccodrilli, coccodrilli mannari, terre umide
Seguaci:	Druidi, abitanti delle zone infestate dai coccodrilli, ranger, coccodrilli mannari
Allineamento dei chierici:	CN, LN, NM
Domini:	Acqua, Animale, Male, Rettili
Arma preferita:	"Lancia della Tristezza" (lancia lunga, lancia corta o mezza lancia)

Sebek, nel pantheon Mulhorandi, è secondo in malvagità solo a Set. È forte, ma anche crudele a capriccioso. Sebek adora divorare le persone, ma può essere dissuaso a farlo se lo si prega pietosamente (e se ciò è accompagnato dalla promessa di un pasto più grande). Adora l'umorismo crudele e gli scherzi malvagi, mentre disprezza le dimostrazioni di sincera emozione e si dice che abbia un cuore di ghiaccio. Il Signore dei Coccodrilli prova un grande senso di insicurezza per il suo status nel pantheon Mulhorandi, fatto che, nel passato, è stato sfruttato da mortali impavidi.

La chiesa di Sebek è poco organizzata, e la sua gerarchia è praticamente costituita da un continuo avvicendarsi alla sommità dell'organizzazione. I chierici coccodrilli mannari passano i loro giorni bulleggiando i loro compari, cacciando, attirando gli umani verso la loro fine e ideando fantastici complotti per saccheggiare il potere nel Mulhorand, nell'Unther e nel Chessenta.

I chierici e i druidi di Sebek pregano per i loro incantesimi al crepuscolo, quando il sole bollente si dissolve e si avvicina l'ora della caccia. Gli abitanti dei villaggi in cerca di protezione dagli attacchi di coccodrilli sperano di appagare Sebek con sacrifici mensili di animali (e qualche volta di creature senzienti) presso santuari situati nel profondo delle paludi. I resti dei sacrifici sono lasciati nei santuari per i coccodrilli. Molti fedeli hanno fallito nell'abbandonare abbastanza in fretta il santuario dopo aver compiuto un sacrificio e sono caduti preda delle mandibole dei coccodrilli ivi attirati. Molti chierici e druidi diventano multiclasse come guerrieri, e la maggior parte tenta di divenire coccodrillo mannaro.

Storia/relazioni: Sebek è la pecora nera del pantheon Mulhorandi, ed è un emarginato a tutti gli effetti. Sebbene non sia stato formalmente bandito, viene semplicemente ignorato. La maggior parte delle divinità del Mulhorand vede Sebek con disprezzo condiscendente, e il Signore dei Coccodrilli restituisce loro l'antipatia. Sebek ha lavorato con Set in passato, ma il Fratello dei Serpenti lo tratta con disprezzo e lo usa solo come temporaneo alleato di convenienza. Anche Malar disprezza Sebek, incollerito da questa divinità straniera che detiene una piccola parte della sua area di influenza sui licantropi.

Simbolo di Sebek

Dogma: Sii cacciatore o sarai preda. Uccidi gli intrusi nelle paludi, elimina i deboli, terrorizza i popolani umani e i deboli nel propiziare Sebek, domina i tuoi compari e trasforma il mondo in un'unica grande palude. Cerca il riconoscimento delle tue azioni nel nome della divinità, poiché egli è potente da temere. Sarai ampiamente ricompensato con prede scelte, ricchezza e territorio quando Sebek assumerà finalmente il ruolo che gli compete nel pantheon.

Simbolo di Renick Woods e Corey Macourek

Set

Profanatore dei Morti, Signore delle Piaghe, Padre degli Sciacalli

Divinità Intermedia Mulhorandi

Simbolo:	Un cobra arrotolato
Piano di residenza:	Heliopolis
Allineamento:	Legale malvagio
Area di influenza:	Deserti, distruzione, siccità, notte, decomposizione, serpenti, odio, tradimento, magia malvagia, ambizione, veleno, assassinio
Seguaci:	Assassini, guardie nere, briganti, criminali, ladri, profanatori di tombe, maghi
Allineamento dei chierici:	LM, LN, NM
Domini:	Aria, Legge, Magia, Male, Odio, Oscurità, Rettili
Arma preferita:	"Lancia dell'Oscurità" (lancia lunga, lancia corta o mezza lancia)

Simbolo di Robert Raper

Set è la personificazione rabbiosa del male. Divinità fredda e calcolatrice, agisce sempre contro gli interessi dei Mulan e del pantheon Mulhorandi. Il Padre degli Sciacalli è sempre alla ricerca di modi per reclutare nuovi seguaci e distruggere le chiese delle altre divinità Mulhorandi. Nonostante la sua natura sprezzante, Set si prende grande cura dei suoi seguaci e non tradisce né abbandona volontariamente il suo popolo, se trova che sia pratico mantenerne la lealtà. Set può essere abbastanza affabile e affascinante al primo incontro, ma occorre ben poco per mettere in mostra la sua vera natura. Si bea della sua stessa malizia e non accampa scuse per la sua crudeltà o le sue azioni malvagie. Non ride mai tranne quando gode del dolore di un'altra creatura, e si dice che il suono della sua risata sia quello dell'ultimo urlo di una creatura che muore. Dal punto di vista di Set, i mortali sono solo degli utili strumenti che possono essere distrutti o conservati con cura a seconda di cosa sia appropriato.

La chiesa di Set è ordinata in una rigida gerarchia che risponde direttamente alla divinità. I chierici di Set sono incaricati di minare e sovvertire la teocrazia del Mulhorand, e di passare i loro giorni eseguendo spietati e subdoli piani per raggiungere i loro traguardi. Solo l'eterna vigilanza delle altre divinità e dei loro fedeli evita che questi piani abbiano successo. I chierici di Set spesso supervisionano le attività di ladri, assassini e altri esseri malvagi, anche quando venerano Mask. Molti briganti e profanatori di tombe adorano Set e utilizzano queste attività per finanziare i loro piani oltre che deridere e denigrare le divinità e le credenze delle altre fedi e divinità. Il clero di Set guida molti ordini di assassini. A questi chierici non è permesso tradire l'ordine e devono sempre adoperarsi per promuovere la "fratellanza del male".

Simbolo di Set

I chierici di Set pregano per i loro incantesimi di notte, quando la terra è all'oscuro. Non hanno feste sacre formali. Piuttosto, eseguono le loro cerimonie importanti e sacrifici ogni volta che raggiungono una grande vittoria nel nome di Set. Quando un supplicante si appresta ad entrare nella fratellanza del male come membro a tutti gli effetti, deve sottoporsi alla Prova del Veleno. Questa cerimonia comporta che il supplicante cammini attraverso una fossa colma di serpenti o scorpioni velenosi. I chierici aspiranti che sopravvivono alla cerimonia sono ammessi nel clero. La cerimonia di riconsacrazione effettuata dai profanatori di tombe che servono il clero di Set è fonte di particolare ira nei cleri di Osiris e Nephthys. Questa cerimonia comporta la profanazione completa della camera sepolcrale, la creazione di un altare sacrilego a Set, il saccheggiamento del tesoro della cripta e l'animazione dei corpi come non morti. Molti chierici e druidi diventano multiclasse come assassini, guardie nere, discepoli divini, agenti divini, ladri o maghi.

Storia/relazioni: Set, fratello di Osiris, è la divinità più malvagia adorata nel Mulhorand. Figlio di Geb e della dimenticata Nut, la sua nascita fu orribile, poiché si aprì la strada fuori dal grembo di sua madre e arrivò al mondo come una creatura orribile e odiosa. Sfidò l'autorità di Osiris per il comando degli dei alla morte di Ra durante le Guerre del Portale Orchesco, uccise Osiris (che venne in seguito riportato in vita da Isis) con l'inganno e venne quindi sconfitto da Horus-Re e scacciato. Ora Set complotta contro tutti i Mulhorandi, ad eccezione di Sebek, che invece sfrutta. La sua unica alleata è Tiamat, poiché entrambe queste divinità hanno trovato una causa comune nel rovinare il potere delle divinità degli Antichi Imperi. Le sue recenti escursioni fuori del Mulhorand hanno attirato l'attenzione di Bane, Cyric e Talos, tutti intenti a sottrargli il potere.

Dogma: Il fine giustifica i mezzi, e la vita è una lotta vinta dai potenti e dagli immorali. La lealtà ai propri compagni è ammirevole solo fino a quando promuove la causa di Set. Quando Set si siederà sul suo trono, coloro che lo hanno servito saranno giustamente ricompensati. Distruggi i chierici di Horus-Re e di Osiris, per accelerare l'insediamento di Set sul trono del diosovrano del Mulhorand, e diffondi il culto di Set nel mondo. Sacrifica sia ricchezze che esseri senzienti a Set.

Thoth

Signore della Magia, Scriba degli Dei, il Custode della Conoscenza

Divinità Intermedia Mulhorandi

Simbolo:	Un ankh sopra la testa di un ibis
Piano di residenza:	Heliopolis
Allineamento:	Neutrale
Area di influenza:	Magia neutrale, scribi, conoscenza, invenzione, segreti
Seguaci:	Maestri del sapere, scribi, creatori di oggetti magici, maghi
Allineamento dei chierici:	CN, N, NM, NB, LN
Domini:	Artigianato, Conoscenza, Incantesimi, Magia, Rune
Arma preferita:	"Custode del Sapere" (bastone ferrato)

Thoth è una delle divinità più vecchie del pantheon Mulhorandi, ed è anche una delle più vigorose e creative. Molto intellettuale, raramente mostra grande emozioni tranne quando è coinvolto in un acceso dibattito accademico. Si esprime con frasi concise ed efficaci, ed è sprezzante nei confronti di coloro che chiama "barbari ignoranti" (una categoria che include la maggior parte degli estranei). A lui è attribuita la creazione di molti oggetti magici unici del Mulhorand e anche per aver effettuato diversi esperimenti tecnologici che hanno causato graduali ma significativi cambiamenti culturali nel corso dei secoli.

La chiesa di Thoth è organizzata in una rigida gerarchia, anche se gli individui sono liberi di seguire quasi ogni corso di ricerca. I seguaci di Thoth passano molte ore studiando ogni mattina; al pomeriggio compiendo ricerche magiche, servendo come scrivani, impiegati o bibliotecari per la chiesa o lo stato oppure insegnando ai giovani. I giovani chierici più devoti spesso trascorrono le loro serate assistendo ai poveri e ai non istruiti come scrivani e insegnanti. Tradizionalmente, il contenuto di ogni messaggio scritto da uno scriba di Thoth è tenuto nel più stretto riserbo come un patto di fiducia religioso tra lo scriba e la persona che gli ha dettato il messaggio. Gli scriba non consegnano i messaggi, di solito; questo è un lavoro per i messaggeri.

I chierici di Thoth pregano per i loro incantesimi all'alba, prima di un nuovo giorno di invenzione e scoperta. Il clero di Thoth iscrive il simbolo della sua divinità in cima ad ogni pagina di papiro prima di scriverci qualsiasi altra cosa. Prima di intraprendere un qualche compito importante che richieda l'ingegneria, la scrittura o l'abilità magica, i fedeli di Thoth disegnano il

simbolo del dio sul dorso delle loro mani e sui loro cuori. In generale, il clero di Thoth mette meno enfasi sullo sfarzo e sulla cerimoniosità eccessive rispetto alla maggior parte degli altri cleri del Mulhorand; vedono la gran parte di questi aspetti come uno spreco di tempo prezioso. In occasione dei solstizi d'inverno e d'estate, i chierici di Thoth devono digiunare per un intero giorno e quindi immergersi in acqua gelata. La Cerimonia dell'Introspezione, come la chiamano, simboleggia il loro desiderio per la vera comprensione e la loro riemersione nel mondo con la mente lucida e il cuore rinvigorito. Molti chierici diventano multiclasse come devoti arcani, maestri del sapere o maghi. Preferiscono scacciare piuttosto che intimorire i non morti.

Storia/relazioni: Thoth è una delle divinità più antiche del pantheon Mulhorandi, secondo solo a Ra (ora defunto) e Geb. È un alleato di Horus-Re, Isis e Osiris, e si prodiga per opporsi a Set. Negli anni più recenti, ha anche forgiato contatti con altre divinità della stessa sua natura del pantheon Faerûniano: Azuth, Deneir, Gond, Oghma, Mystra e Savras.

Simbolo di Thoth

Dogma: Apprendi tutto lo scibile conosciuto e aiuta a diffondere la saggezza in tutto il mondo. Ricerca la magia, proteggi i segreti di Thoth e diffondi la magia in tutto il Mulhorand. Esplora nuove invenzioni e nuovi modi di fare le cose, spingendo i limiti dell'ingegneria, dell'architettura e della creazione di oggetti magici. Proteggi il Mulhorand dai traditori Maghi Rossi di Thay e ostacola i loro sforzi a ogni passo. Ricorri il meno possibile alle armi, poiché la magia è la tua arma.

pantheon orchesco

Le creature malefiche venerano le potenze malvagie; i drow e le loro divinità costituiscono un buon esempio. Il pantheon orchesco rappresenta un altro gruppo di simili divinità, magari non così sofisticate, ma pur sempre composto da potenti entità in grado di sostenere il loro popolo.

Bahgtru

Il Forte, lo Spezza Gambe, il Figlio di Gruumsh
Divinità Minore Orchesca

Simbolo:	Un femore rotto
Piano di residenza:	Nishrek
Allineamento:	Caotico malvagio
Area di influenza:	Lealtà, stupidità, forza bruta
Seguaci:	Barbari, seguaci, orchi, creature robuste, combattenti, lottatori
Allineamento dei chierici:	CM, CN, NM
Domini:	Caos, Forza, Male, Orchi
Arma preferita:	"Crunch" (guanto d'arme chiodato)

Bahgtru è un dio terribilmente stupido di una forza incredibile; egli disprezza tutte le armi e gli armamenti o le opere di magia e apprezza solamente la forza fisica. Si narra che apprezzi sfidare e scontrarsi contro qualsiasi tipo di bestia primordiale e vaghi per i piani squarciando e stravolgendo il paesaggio.

La chiesa di Bahgtru è di gran lunga sottomessa al tempio di Gruumsh, in modo non dissimile dalla relazione tra padre e figlio. I chierici di Bahgtru spesso sono i più forti membri della tribù, a capo dell'ordine che serve come guardia del corpo del capitano. Il Figlio di Gruumsh insiste che i suoi chierici rimangano innegabilmente leali al capitano della tribù fino a che questi non venga sconfitto in una sfida di forza fisica o rimanga ucciso. Essi si sottopongono costantemente ad allenamenti fisici e obbligano anche i giovani maschi della tribù a praticare esercitazioni allo sfinimento per migliorare la loro forza e quella della tribù.

Simbolo di Bahgtru

Per i fedeli di Bahgtru, la lealtà si estende solo al clan, quindi le rivalità tra clan sono incoraggiate, poiché il conflitto rafforza tutta la razza degli orchi nel suo insieme.

I chierici e gli adepti di Bahgtru pregano per i loro incantesimi al crepuscolo, quando lo Spezza Gambe strappa il sole dal cielo. Ogni mese, quando la luna è piena, i seguaci di Bahgtru si riuniscono per la Festa della Forza, durante la quale si tengono molte contese basate sulla prestanza fisica. Alcune sfide sono letali, una inevitabile scrematura dei deboli. Molti chierici diventano multiclasse come barbari, anche nelle tribù più civilizzate, sebbene alcuni scelgano di farlo come guerrieri o combattenti.

Storia/relazioni: Bahgtru è il figlio di Gruumsh e Luthic. Si dice che abbia ucciso il primo behir, spezzandone ogni zampa, guadagnandosi in questo modo il suo epiteto. Bahgtru è temuto dalle altre divinità degli orchi per la sua forza incredibile, eppure viene comunque chiamato quando serve loro aiuto. Ilneval cova segretamente del risentimento verso il figlio, stupido ma leale, di Gruumsh, poiché non osa sfidare il Dio con un Occhio finché Bahgtru gli rimane leale. Bahgtru si oppone implacabilmente alle divinità dei goblinoidi, anche se li attacca apertamente solo quando Gruumsh glielo permette. Odia anche i Seldarine e le altre divinità silvane, delle quali disprezza la debolezza fisica. Anche se Bahgtru rispetta la possanza delle divinità dei nani, nondimeno desidera sbriciolare i loro crani. Bahgtru si oppone anche alle trame più ovvie delle divinità dell'inganno, come Baravar Cloakshadow, Cyric e Mask.

Dogma: Il potente distruggerà il debole, rinforzando così la tribù. Disprezza gli scudi della debolezza e affidati solo alla tua prestanza fisica, perché la forza è resistente. Non concepire pensieri ingegnosi, perché minano la forza della tribù. La lealtà al tuo comandante è tutto quello che ti viene richiesto.

Gruumsh

Colui Che Non Dorme Mai, il Dio con un Occhio, Colui Che Sorveglia
Divinità Maggiore Orchesca

Simbolo:	Un occhio privo di palpebre
Piano di residenza:	Nishrek
Allineamento:	Caotico malvagio
Area di influenza:	Orchi, conquista, sopravvivenza, forza, territorio
Seguaci:	Guerrieri, orchi
Allineamento dei chierici:	CM, CN, NM
Domini:	Caverne, Caos, Forza, Guerra, Male, Odio, Orchi
Arma preferita:	"Lancia Insanguinata" [lancia lunga] (lancia lunga o lancia corta)

Gruumsh è il pazzo e aggressivo condottiero del pantheon orchesco. Perennemente in lotta con le altre divinità per le cose che crede gli siano state sottratte all'alba dei tempi, egli guida gli orchi del mondo a seguire il suo esempio e a conquistare e trucidare i loro nemici. La sua grande lancia è coperta del sangue degli elfi e la sua torcia inestinguibile si riflette nell'unico occhio che gli rimane.

La chiesa di Gruumsh tramanda le leggende degli orchi di generazione in generazione e diffonde il culto di Gruumsh mediante la paura, l'obbedienza e il pugno di ferro. La chiesa assume un ruolo attivo nella conduzione del clan, mettendo i bastoni fra le ruote a qualsiasi capitano che le si opponga. I chierici di Gruumsh sono anche responsabili dell'eliminazione degli ammalati, dei deboli, degli storpi o dei membri inadatti alla tribù, e per fare ciò non si curano né dell'età né della gerarchia. Come la maggior parte del pantheon orchesco, la chiesa di Gruumsh è estremamente patriarcale. Ai laici non è mai permesso di pronunciare il nome del dio e possono riferirsi a lui solo mediante il titolo.

Simboli di Renick Woods e Corey Macourek

I chierici e gli adepti di Gruumsh preparano i loro incantesimi nell'oscurità della notte. I loro giorni sacri cadono nei giorni di luna nuova e negli anniversari di grandi battaglie contro gli elfi, i nani o altre tribù di orchi. Coloro che vivono nelle zone più selvagge tendono a diventare multiclasse come barbari, mentre quelli che vivono più prossimi alla civiltà comunemente diventano multiclasse come guerrieri. I chierici particolarmente zelanti si privano dell'occhio sinistro in segno di devozione.

Storia/relazioni: Si dice che Gruumsh abbia perso un occhio in battaglia contro Corellon Larethian, sebbene la versione narrata dagli orchi è che egli abbia sempre avuto solamente un occhio. I miti degli orchi narrano che, quando le razze del mondo tirarono a sorte i lotti di terreno, non ne rimase per Gruumsh, ma che egli prese la sua lancia e colpì la terra creando caverne, radure corrotte e maleterre da far abitare al suo popolo. Gruumsh conserva l'assoluta autorità sul suo pantheon e non considera alcun non-orco come alleato. Egli odia particolarmente le divinità degli elfi e dei nani.

Dogma: Cerca la guerra senza fine contro i tuoi nemici e uccidi o schiavizza coloro che ti si oppongono. Conquista territori e spazi da abitare. Distruggi gli elfi, le loro case e le loro terre. Schianta i nani e impadronisciti delle loro profonde caverne per te stesso. Sii forte e preparati a mostrare la tua potenza in ogni momento. Mostrare debolezza è la chiave per una morte precoce. Quelli che sono troppo deboli per combattere per la tua tribù devono essere infilzati con la lancia. Il dono più grande che Colui Che Sorveglia abbia dato agli orchi è la capacità di sopravvivere laddove le razze più deboli soccomberebbero. Costruisci la tua forza in queste terre e utilizzala per soverchiare i tuoi nemici.

Simbolo di Gruumsh

Simbolo di Sam Wood

Ilneval

Il Signore dell'Orda, il Guerrafondaio, il Luogotenente di Gruumsh

Divinità Minore Orchesca

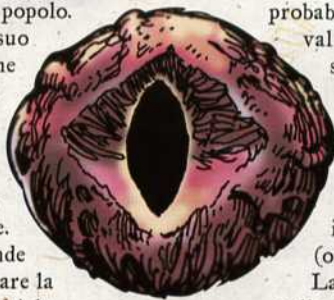
Simbolo:	Una spada lunga insanguinata
Piano di residenza:	Nishrek
Allineamento:	Neutrale malvagio
Area di influenza:	Guerra, combattimento, forze soverchianti, strategia
Seguaci:	Barbari, guerrieri, orchi
Allineamento dei chierici:	CN, LN, NM
Domini:	Distruzione, Guerra, Male, Orchi, Pianificazione
Arma preferita:	"Flagello dei Nemici" (spada lunga)

Ilneval è un intrepido condottiero, perennemente in prima fila durante le battaglie, con un unico obiettivo: vittoria e distruzione. Tuttavia, prima che abbia inizio una battaglia, egli pianifica attentamente la sua strategia per rendere massime le sue probabilità di vittoria e per infliggere terribili danni. Ilneval è più astuto di Bahgtru e quasi altrettanto forte. Il suo coraggio ispira grande lealtà tra i suoi seguaci, ma egli non trasferisce questa lealtà al suo proprio superiore. Il Guerrafondaio non tollera alcuna sfida alla sua posizione, pertanto distrugge sistematicamente ogni potenziale rivale. Ilneval è visto come il patrono dei più potenti tra gli incroci di orchi, particolarmente degli orchi-ogre (orog), e dei tanarukk.

La chiesa di Ilneval occupa una posizione preminente nella vita tribale degli orchi, seconda solo alla chiesa di Gruumsh, ed entrambe lavorano di concerto per opprimere le altre fedi allo scopo di assicurarsi che la loro posizione privilegiata non venga messa a repentaglio. Molti membri del clero sono ufficiali negli eserciti delle tribù, e rispondono solo ai loro comandanti. Sebbene la chiesa di Gruumsh sia la responsabile per la chiamata di un'orda, sul tempio di Ilneval ricade l'organizzazione delle frammentate tribù in un'orda unita quando si fronteggia un nemico comune.

I chierici e gli adepti di Ilneval pregano per i loro incantesimi al crepuscolo, in preparazione delle battaglie notturne. La chiesa di Ilneval osserva pochi giorni sacri, oltre a prestare una riverenza simbolica a quelli in onore di Gruumsh, in una calcolata dimostrazione di lealtà al Dio con un Occhio, poiché Ilneval non

Pantheon Orchesco

Illustrazione di Michael Dubisch

è interessato a ricordare passate vittorie, ma a escogitarne di future. La celebrazione più sacra dell'anno si tiene a Pratoverde, quando i chierici di Ilneval raccolgono le orde di orchi guerrieri per abbattersi sulle terre civilizzate in un'orgia di violenza e distruzione. Molti chierici diventano multiclasse come guerrieri. Solo gli adepti delle tribù più primitive diventano multiclasse come barbari.

Storia/relazioni: Ilneval serve Gruumsh come luogotenente in battaglia, comandando le armate del Dio con un Occhio quando questi non desidera farlo di persona. L'Abile Combattente ha già distrutto uno o due semidei orcheschi e lavora segretamente per ripetersi su Bahgtru. Gruumsh non si fida del suo luogotenente per una buona ragione, ma Ilneval resta abbastanza leale quando il Dio con un Occhio e Bahgtru sono dalla stessa parte. Ilneval disprezza sia Shargaas che Yurtrus, poiché i loro modi subdoli puzzano di codardia. Tuttavia, il Guerrafondaio è abbastanza furbo da utilizzare i loro talenti con efficacia in battaglia contro le divinità degli altri pantheon. Nonostante le differenze con le altre divinità orchesche, Ilneval disprezza le divinità goblinoidi, naniche, elfiche e tutti gli altri nemici tradizionali del pantheon orchesco, e non tradirebbe mai la propria razza.

Dogma: La forza funziona tanto nella mente quanto nel corpo. Addestrati a fondo e pensa con ingegno in preparazione della guerra, poiché tutta la vita è una battaglia senza fine. Unisci la tua tribù in una tempesta furiosa, poiché c'è grande forza nei grandi numeri se tutti riescono a lavorare di concerto. Tuttavia, una volta che il tempo del combattimento è vicino, carica impavido nella mischia e lascia che il sangue schizzi ovunque. Solo col coraggio personale è possibile mostrarsi adatti al manto del comando.

Simbolo di Ilneval

Luthic

La Madre della Caverna, la Strega della Luna di Sangue
Divinità Minore Orchesca

Simbolo:	Una runa orchesca che significa "casa"
Piano di residenza:	Nishrek
Allineamento:	Neutrale malvagio
Area di influenza:	Caverne, femmine orchesche, casa, saggezza, fertilità, guarigione, servitù
Seguaci:	Monaci, femmine orchesche, maestri delle rune
Allineamento dei chierici:	CN, LN, NM
Domini:	Caverne, Famiglia, Guarigione, Male, Orchi, Terra
Arma preferita:	Una mano con lunghi artigli (bracciale-artiglio)

Luthic ha una grande affinità con la terra, che le dona la sua resistenza fisica. Sebbene sia di carattere indocile, si prende cura dei feriti con brusca efficienza ed è il placido basamento su cui poggia il pantheon orchesco. La Madre della Caverna reagisce bruscamente nei confronti di quelli che abusano del suo nome, infliggendo malattie devastanti a coloro che lo fanno. Ha un pessimo temperamento che può scoppiare in qualsiasi momento. Sebbene sia esteriormente servile verso le altre divinità orchesche, è astuta a sufficienza da manipolare Gruumsh e Bahgtru, spesso servendosi di loro.

La chiesa di Luthic è preminente all'interno della maggior parte delle tribù orchesche, se non altro perché può vantare la maggioranza della popolazione femminile tra i suoi seguaci, ma è apparentemente debole se paragonata al clero delle altre divinità orchesche, ed è sottomessa al clero di Gruumsh. In verità, la chiesa di Luthic forma la base stabile della maggior parte delle tribù, assicurando che un flusso stabile di futuri orchi combattenti venga dato alla luce ogni anno. I chierici di Luthic si preoccupano della salute generale della tribù, curando i feriti in battaglia, educando i giovani e le femmine nel parto e, generalmente, mantenendo alto il morale nella tribù. Essi insegnano agli orchi anche i fondamenti dell'erboristeria e della cura, abilità che consentono ai guerrieri orchi di sopravvivere a molte battaglie.

Simbolo di Luthic

I chierici e gli adepti di Luthic pregano per i loro incantesimi ogni giorno quando la luna si trova al suo punto più alto nel cielo. I giorni sacri di Luthic sono legati alla luna nuova, il simbolo della fertilità degli orchi. La Festa della Luna viene celebrata dai seguaci della Madre della Caverna come la Venuta della Caverna Invernale, poiché la maggior parte delle tribù deve ritirarsi nel dominio di Luthic durante i mesi invernali. Molti giovani vengono concepiti durante questa festa, assicurando un'altra generazione di guerrieri. Pochi chierici diventano multiclasse come maestri delle rune, una forma di magia imparata dai giganti che di tanto in tanto abitano vicino alle tribù degli orchi. Girano voci sull'esistenza di un gruppo segreto di monaci seguaci di Luthic in alcune tribù, i quali attaccano disarmati visto che viene loro negato l'uso delle armi dai maschi.

Storia/relazioni: Luthic è la moglie di Gruumsh e la madre di Bahgtru, sebbene solo quest'ultimo le dia retta. Il Figlio di Gruumsh onora gli ordini di sua madre, più di quelli di Gruumsh, piccola ribellione tollerata a malapena dal Dio con un Occhio. Le altre divinità orchesche provano per Luthic un moderato rispetto, e lei accetta controvoglia questo trattamento solo perché è la moglie di Gruumsh. Luthic cova un odio profondo per i tradizionali nemici del pantheon orchesco: le divinità dei goblinoidi, dei nani e degli elfi.

Dogma: La vita è al riparo nella terra da cui scaturisce. Onora la saggezza della Madre della Caverna, la cui forza è la spina dorsale dell'orda e la radice del valore in battaglia. Comprendi la tua posizione nella tribù e agisci per rafforzare la tribù contro tutti i rivali. La caverna è l'abbraccio protettivo della Madre di Bahgtru e il bastione della forza degli orchi. Resisti a tutte le privazioni.

Shargaas

Il Signore della Notte, la Lama nell'Oscurità, il Cacciatore Nascosto
Divinità Minore Orchesca

Simbolo:	Un teschio su una falce di luna rossa
Piano di residenza:	Nishrek
Allineamento:	Caotico malvagio
Area di influenza:	Notte, ladri, furtività, oscurità, il Sottosuolo
Seguaci:	Assassini, guardie nere, orchi, ombre danzanti, furti
Allineamento dei chierici:	CM, CN, NM
Domini:	Caos, Inganno, Male, Orchi, Oscurità
Arma preferita:	"Lama della Notte" (spada corta)

Shargaas è una divinità oscura e ponderatrice dalla terrificante crudeltà malvagia. Più astuto di Ilneval stesso, i suoi complotti sono freddi e calcolati. Il suo odio per i non orchi ha le radici in un odio per la vita stessa, e riconosce negli stessi orchi nient'altro che strumenti sacrificabili per i propri scopi. Pare che egli strisci nelle profondità della terra, molto al di sotto delle caverne degli orchi abitanti la superficie, essendo considerato il patrono degli orchi del Sottosuolo.

La chiesa di Shargaas è di natura segreta, e i suoi aderenti solitamente nascondono al resto della tribù la loro affiliazione a questo clero. Il tempio è una potente forza nascosta nella maggior parte delle tribù, e screma con regolarità la tribù dai deboli, per rafforzarla. I chierici di Shargaas possono terrorizzare anche il più potente capitano degli orchi, poiché eliminano regolarmente con un pugnale tra le scapole i comandanti che percepiscono come codardi o inefficaci. La chiesa di Shargaas lavora sui margini dei gruppi di bat-

Simboli di Robert Raper e Renick Woods

taglia nemici, eliminando quelli che potrebbero dare l'allarme o approntare una difesa efficace contro un'orda che sta giungendo.

I chierici di Shargaas pregano per i loro incantesimi a mezzanotte, quando il mondo è ammantato dalle tenebre. Il clero del Signore della Notte si raduna all'oscurità di ogni luna nuova per onorare il Cacciatore Nascosto in una macabra cerimonia nota come il Canto dell'Oscurità Duratura. Ai supplicanti è richiesto di recare un oggetto, di grande valore per il suo precedente possessore, da sacrificare a Shargaas, preferibilmente il cuore di qualche nemico. I fedeli radunati cominciano quindi a cantare una serie di preghiere rituali al Signore della Notte, implorando di servire come sue silenziose armi mortali. Molti chierici diventano multiclasse come assassini, guardie nere, agenti divini, ladri od ombre danzanti.

Storia/relazioni: L'odio per la vita del Signore della Notte si estende al punto tale da diventare disprezzo per le altre divinità. Nondimeno, egli ha trovato prudente allearsi con le altre divinità degli orchi e manipolarle per servire i suoi scopi. In particolare, Shargaas mantiene una fredda alleanza con Yurtrus, controbilanciando i più militaristi Gruumsh, Bahgtru e Ilneval. Egli ha anche rivelato segretamente il tradimento di Ilneval a Gruumsh, come modo per cementare la sua posizione all'interno del pantheon e per minare il troppo ambizioso luogotenente del Dio con un Occhio. Shargaas non ha alleati al di fuori del pantheon orchesco e riserva il suo odio più grande per le divinità dei nani, degli gnomi e dei goblin.

Simbolo di Shargaas

Dogma: L'oscurità è fredda e duratura, ma fornisce un manto oscuro per la lama nella notte. Con il passo silente e la mano celata, elimina i deboli dalla tribù e tutte le altre razze. Inoltrati nei profondi meandri e muovi guerra su coloro che osano abitare nel reame di Shargaas. Sii all'erta per la debolezza negli occhi del capitano, poiché i suoi errori possono significare la tua fine.

Yurtrus

Bianche Mani, il Signore delle Larve, il Putrido

Divinità Minore Orchesca

Simbolo:	Due mani bianche su sfondo scuro
Piano di residenza:	Nishrek
Allineamento:	Neutrale malvagio
Area di influenza:	Morte, malattia
Seguaci:	Assassini, monaci, orchi
Allineamento dei chierici:	CN, LN, NM
Domini:	Distruzione, Male, Morte, Orchi, Sofferenza
Arma preferita:	Mani bianche e pallide (colpo senz'armi)

Simbolo di Yurtrus

Yurtrus è l'incarnazione dei principi distruttori della vita, un terrore sempre presente per tutti gli orchi da temere e propiziare e rispettare. Mentre Shargaas incarna la paura di ciò che striscia nelle oscure profondità, Yurtrus rappresenta la minaccia sempre presente della morte e della malattia con cui gli orchi devono convivere quotidianamente. Il Signore delle Larve non parla né comunica in alcuna maniera, sebbene qualche volta sembri accogliere le dovutamente rispettose suppliche e i sacrifici per risparmiare un particolare individuo o tribù dalla furia della malattia. Egli viene rappresentato come un orco dalla pelle coperta di ferite putrescenti, ad esclusione delle sue bianche mani.

A parte certi ordini monastici, la chiesa di Yurtrus ha un'organizzazione molto approssimativa, e il suo clero è frammentato presso moltissimi clan e tribù. È raro che i chierici del Putrido siano i comandanti della tribù, ma il terrore in cui è tenuta la loro divinità dona loro una grande indipendenza. I membri del clero agiscono come intermediari tra le loro tribù e Yurtrus, intercedendo presso di lui ogniqualvolta la tribù è piagata dalla malattia. Inoltre, i chierici di Yurtrus si sbarazzano dei corpi dei morti, che siano deceduti per malattia, in battaglia o di vecchiaia (caso raro, in verità). Alla chiesa di Yurtrus è concessa autorità anche sulle provviste di cibo della tribù: essa determina se la carne è troppo marcia per cibarsene e se l'acqua è troppo infetta da bere. Riguardo a ciò, alcune tribù hanno paradossalmente cominciato a venerare il Signore delle Larve come una divinità del sostentamento e della salute.

I chierici e gli adepti di Yurtrus pregano per i loro incantesimi al crepuscolo, quando muore il giorno. La chiesa di Yurtrus osserva due principali giorni sacri. Il primo, noto come la Cerimonia del Contagio, viene celebrato nella Notte di Mezzestate. In questo giorno si dice che il contagio della divinità attecchisca, legando al mondo la vita in una spirale senza freno che porta inesorabilmente all'inverno e alla morte dell'anno. Dopo un cruento sacrificio rituale per risparmiare gli orchi dalla violenza della piaga, i chierici di Yurtrus si recano altrove, diffondendo la malattia e la morte per il mondo, soprattutto presso le altre razze. Il secondo giorno sacro, noto come la Morte Putrescente, viene celebrato alla Veglia di Mezzinverno. In questa notte, il clero di Yurtrus riconosce la morte del mondo, simboleggiata dal sacrificio di esseri senzienti appartenenti ad altre razze. I sacrifici in onore del Putrido vengono generalmente compiuti attraverso l'infezione deliberata della vittima con una malattia particolarmente orribile. Molti chierici diventano multiclasse come assassini, discepoli divini o monaci.

Storia/relazioni: Per sua stessa natura, Yurtrus non è portato a formare alleanze. Fornisce il suo appoggio silenzioso a Shargaas nei tentativi di quest'ultimo di controbilanciare l'influenza delle tre divinità guerriere degli orchi. Si pensa anche che il Putrido intrattenga una qualche forma di relazione con le altre divinità della morte e della malattia, come Talona, sebbene possa essere più una rivalità che un'alleanza. Come il resto del pantheon orchesco, Yurtrus disprezza le divinità dei nani, degli elfi e dei goblin e si oppone a loro ad ogni occasione.

Dogma: La morte è inesorabile ed eventualmente reclama la vita. La furia delle malattie è semplicemente la morte che reclama le vittime che non sono ancora cadute in battaglia, lasciando a tutte le creature la libertà di scegliere il modo in cui la morte colpirà più facilmente. Il tocco delle Bianche Mani può essere fermato solo inchinandosi al Putrido e implorando la sua pietà. Tuttavia, col tempo, la piaga colpisce tutte le cose viventi. Temi Yurtrus, poiché la morte attende negli angoli oscuri della caverna di Luthic e tornerà nuovamente, inesorabile.

Simboli di Corey Macourek e Robert Raper

Luoghi di Culto

Questo capitolo descrive tre templi dettagliati, pronti ad essere utilizzati nelle vostre campagne. Per ciascuno di essi sono presenti mappe, descrizioni delle aree e statistiche per i PNG importanti. Il primo di questi templi, l'Abbazia della Spada, è dedicato a Tempus, il Martello dei Nemici. Il secondo, la Casa Oscura di Saerloon, è un tempio di Shar all'interno di un faro. Il terzo tempio, i Massi della Viverna di Hullack, è una zona all'aperto consacrata a Eldath ma che è stata usurpata e corrotta dagli adoratori di Malar.

Abbazia della spada

Le severe torri di pietra dell'Abbazia della Spada si ergono tra gli alberi di Cormanthor, a circa otto chilometri a sudovest dalla città di Essembra e all'interno delle terre reclamate dalla gente di Battledale. Costruita utilizzando come base lo scheletro di un antico castello diroccato, l'Abbazia è una fortezza non molto alta e anonima dedicata a Tempus, divinità della guerra, e abitata da seguaci altrettanto severi del Martello dei Nemici. L'Abbazia ospita un piccolo esercito di adoratori di Tempus che si occupa attivamente della difesa di Battledale, come dimostrano i frequenti scontri con i drow di Cormanthor e altri mostri.

All'inizio del Periodo dei Disordini, durante una battaglia che stava avendo luogo nell'Insenatura delle Spade, Eldan Ambrose, un chierico di Tempus proveniente dall'Amn, vide il Martello dei Nemici. Eldan inseguì il dio, che compariva per la prima volta nei Reami, fino alla fortezza di Belarus, un adoratore di Tempus ormai morto da lungo tempo. Mentre si trovava all'interno di quello che era il salone principale del castello, Eldan ricevette una visione dal Martello dei Nemici che gli confermava che quel luogo era a lui sacro.

Eldan e i suoi seguaci fondarono quindi l'Abbazia della Spada e cominciarono a ricostruire il castello. Tra le migliorie che vi apportarono, scavarono pozzi profondi per raggiungere un lago di acqua dolce e fredda nel Sottosuolo.

Nel decennio successivo, l'esercito sempre crescente di chierici e combattenti dell'Abbazia strinse un forte patto di alleanza con Lord Ilmeth, Cancelliere di Guerra di Battledale e gli abitanti di quella Valle. Scopo dell'alleanza era ripulire i Rifugi Fantasma e gli intricati tunnel che portavano ai loro abitanti mostruosi.

Durante questo periodo gli abitanti dell'Abbazia scoprirono numerosi *portali* nei recessi della struttura stessa e li posero immediatamente sotto controllo. Nell'Anno dell'Arpa Non Suonata (1371 CV), una grande forza di drow devoti a Vhaeraun, avanguardia del clan di nomadi Auzkovyn, giunse attraverso un *portale* sconosciuto, e quindi non controllato, e si aprì un varco tra i difensori dell'Abbazia. Eldan Ambrose perì durante l'assalto, divorato da un glabrezu dopo essere riuscito a distruggere il *portale*. Anche se Battledale riuscì a scampare all'attacco, l'avanguardia drow riuscì a fuggire e ad aprire, in un secondo momento, un altro *portale* situato in un punto imprecisato nelle foreste a nord di Battledale, conducendo il resto del clan a Cormanthor.

Da allora, i difensori dell'Abbazia della Spada non hanno più un numero sufficiente di combattenti per difendere tutti i *portali* sotterranei, e non si è trovato alcun chierico della fede in grado di lanciare *resurrezione pura* in modo da riportare di nuovo in vita Ambrose. Inoltre, la situazione è peggiorata da quando i membri del Casato Jaerle, drow esiliati dalla lontana Menzoberranzan, sono entrati a Cormanthor e fin da subito hanno sferrato una serie di attacchi alle Valli nel tentativo di distrarre la popolazione da quelli che sono i loro veri intenti.

Oltre a implementare le forze della milizia locale, l'Abbazia della Spada aiuta Battledale e i suoi vicini in altri due modi importanti. Primo, l'Abbazia produce armi e armature di buona qualità e le vende a prezzi ragionevoli agli abitanti delle Valli e alle varie milizie della regione. Secondo, l'Abbazia offre preziose esercitazioni alle milizie locali, sia all'interno dell'Abbazia stessa che inviando ottimi istruttori alle varie comunità della regione.

Ogni giorno l'Abbazia riceve più di una dozzina di visitatori di cui circa la metà è seguace di Tempus. Combattenti di ogni risma si recano all'Abbazia della Spada per rendere omaggio al Signore della Battaglia o anche per ricevere le cure dei suoi chierici. Il dono di uno scudo semidistrutto o di una lama non più affilata è il tipo di offerta più comune sebbene offerte di natura monetaria a sostegno delle campagne di guerra siano particolarmente apprezzate. Nelle zone circostanti, numerosi abitanti di Battledale venerano Tempus, sebbene molti lo facciano in piccole comunità dove vi sono santuari come ad Essembra piuttosto che giungere fino all'Abbazia per svolgere la propria professione di fede. I chierici di basso grado si occupano dei servizi religiosi in tutte le cappelle dei dintorni. I residenti dell'Abbazia, che rispondono ad una rigida gerarchia militare al comando del Sacerdote-Generale, sono in genere abitanti delle Valli, sebbene Sembiani, Cormyriani e nativi della regione del Mare della Luna o del Vast siano pure presenti. Allo stesso modo, la maggior parte dei residenti sono umani sebbene vi abitino anche membri delle altre razze, in particolare nani e mezzelfi. Per lo più si tratta

di guerrieri, chierici o guerrieri/chierici di allineamento caotico buono o caotico neutrale.

Sotto l'Abbazia si trovano delle gallerie sotterranee che conducono al Sottosuolo e i seguaci del Signore della Battaglia sono continuamente incalzati da una marea incessante di creature che salgono dalle profondità. Inoltre, numerosi *portali* si trovano nell'area al di sotto dell'Abbazia e, in questo momento, molti di essi non sono custoditi. L'attuale Sacerdote-Generale sa bene che se l'Abbazia dovesse cadere per gli attacchi provenienti dal Sottosuolo, pari destino ricadrebbe su Essembra e quindi Battledale. Stando così le cose, si è preoccupato di inviare richieste disperate a qualsiasi avventuriero che voglia aggiungersi alle forze delle Spade Consacrate.

cerimonie

La festa più importante del calendario di Tempus è la Festa della Luna nella quale i morti sono onorati con il racconto delle loro gesta. Le vigilie e gli anniversari delle grandi battaglie sono parimenti giorni sacri della chiesa di Tempus e come tali, sono diversi da luogo a luogo.

Presso l'Abbazia della Spada, due battaglie vengono particolarmente omaggiate rispetto alle altre. Una, ovviamente, è la Battaglia della Caduta di Ambrose che verrà celebrata per la prima volta il 7° giorno di Uktar, da qui a pochi mesi. Il nobile sacrificio del fondatore dell'Abbazia verrà ricordato con la narrazione della sua vita e una rivisitazione della battaglia nella quale perì che si terrà sul campo di addestramento dell'Abbazia. Gorym spera che si avvereranno una serie di visioni avute da un membro dei Devoti, incline alle esperienze mistiche, nelle quali la Spada di Tempus distrugge uno dei *portali* sotto l'Abbazia. (La visione si avvererà per davvero. Una manifestazione, simile per aspetto ad una *spada di Mordenkainen,* comparirà all'interno dell'Abbazia da questa occasione in poi ad ogni anniversario della morte di Ambrose e, se brandita dal Sacerdote-Generale, tenterà di distruggere uno dei *portali* come per l'incantesimo *disgiunzione di Mordenkainen.* È permesso un solo tentativo di questo tipo all'anno).

L'altra grande battaglia celebrata presso l'Abbazia della Spada risale al 17° giorno di Flamerule, nell'Anno delle Ombre. Quel giorno, durante la Battaglia dell'Insenatura delle Spade, una ventina di Cavalieri di Mistledale e di Arpisti alleati sconfisse l'armata, forte di mille Zhentilar, nota come Spada del Sud grazie soprattutto al sacrificio di Baergil, un anziano Cavaliere di Mistledale e chierico di Tempus. Baergil perì evocando un *anello dei teschi* che emise raggi di morte dai suoi occhi contro l'orda degli Zhent. Il nobile sacrificio del vecchio Cavaliere provocò l'apparizione dell'avatar di Tempus sul campo di battaglia e fu grazie a questa apparizione che Eldan Ambrose fu in grado in seguito di seguire il percorso compiuto da Tempus che lo portò all'antico castello di Belarus. Presso l'Abbazia della Spada la morte di Baergil si onora ponendo in circolo diversi teschi di nemici intorno all'altare di Tempus e narrando di nuovo la storia di quella gloriosa vittoria.

Ogni giorno, all'alba, viene intonato il Canto delle Spade in onore di Tempus e alla memoria di tutti i caduti. Più tardi, durante l'addestramento marziale, un chierico declama i nomi dei Caduti Valorosi. Il Sacerdote-Generale quindi si rivolge alle truppe assegnando loro i compiti giornalieri. Al tramonto, un altro membro del clero dalla voce cristallina intona un altro inno di battaglia, predica un sermone, e i fedeli si coricano o prendono il posto loro assegnato per la Veglia Notturna, sussurrando preghiere a Tempus per tenersi desti e all'erta.

La scia delle Lacrime di Tempus

Molti valenti guerrieri hanno sacrificato la loro vita per difendere questa valle teatro di mille battaglie, e molti ancora moriranno un domani nell'eterna lotta per difenderla, eppure siamo ancora qui. Chi non vive tra di noi si potrebbe chiedere perché mai noi, i fedeli di Tempus, diamo la nostra vita per questa terra?

La mia risposta è che noi consideriamo questa terra sacra poiché è la più vicina alle Sale di Tempus, un luogo dove si recano coloro che si sono ricoperti di valore e nel quale incontrano i loro fratelli quando sarà giunto il loro momento in questa incessante battaglia che è la vita. Il nostro Signore della Battaglia ci ha dato il compito di difendere ciò che amiamo se non vogliamo che venga spazzato via, ed è per questo che combattiamo, con onore e instancabilmente, per poterci sedere a quella tavola.

Sebbene il percorso sia segnato da lacrime rosse, noi camminiamo impavidi, poiché il valore risplende in ognuno di noi. La Scia delle Lacrime di Tempus non è che il sentiero della vita, e noi ogni giorno ne percorriamo un pezzo.

servizi

Molti degli abitanti dell'Abbazia sono fabbri e armaioli esperti, in grado di creare armi e armature in metallo di qualità eccellente. Inoltre, l'Abbazia produce anche un certo numero di armi e armamenti di qualità perfetta.

I visitatori dell'Abbazia possono comprare qualsiasi tipo di arma da mischia in metallo, semplice o da guerra, o una spada lunga o ascia da battaglia di qualità perfetta. Versioni perfette di altre armi semplici o da guerra possono essere ordinate su richiesta. Allo stesso modo, anche alcune armi esotiche possono essere disponibili di tanto in tanto ma raramente di qualità perfetta. L'Abbazia non produce altri tipi di armi e quindi non vende quelle che ha acquistato.

I visitatori possono anche reperire giachi di maglia, corazze a scaglie, corazze di bande, mezze armature, cotte di maglia o armature complete. Buckler, scudi di metallo piccoli, scudi di metallo grandi e scudi torre sono pure disponibili. Altri elementi extra, come chiodature per armature, guanti d'arme con sicura e chiodature per scudi possono essere ordinati su richiesta. Versioni perfette di tutti i tipi di armatura sopra menzionati sono disponibili sempre a richiesta. L'Abbazia non produce altri tipi di armature e quindi non vende quelle che ha acquistato.

Nei giardini dell'Abbazia crescono gli ingredienti necessari per preparare pozioni di *cura ferite leggere, cura ferite moderate* e *cura ferite gravi,* le quali vengono preparate a intervalli regolari all'interno delle mura dell'Abbazia. Sebbene coloro che abbiano bisogno di cure vengano immediatamente trattati a prescindere che possano pagare o meno, quegli avventurieri che desiderino equipaggiarsi per future battaglie devono pagare per le pozioni. Inoltre, è possibile acquistare non più di due pozioni di questo tipo ogni dieci giorni dal momento che gli abitanti dell'Abbazia non possono permettersi di esaurire le loro scorte.

In ogni caso, i prezzi sono quelli indicati nel *Manuale del Giocatore* e nella *Guida del DUNGEON MASTER.*

gerarchia

Così come venne istituita dal suo fondatore dell'Amn, l'Abbazia della Spada è amministrata secondo un codice strettamente militare e con una gerarchia chiaramente delineata. Il supremo comandante dell'Abbazia della Spada è il Sacerdote-Generale, posizione occupata nell'ultimo anno da Gorym Harndrekker.

Due compagnie rispondono al Sacerdote-Generale: i combattenti, conosciuti come le Spade Consacrate (Com1) e i chierici, chiamati Devoti (Chr 1). La Prima Spada è il comandante delle Spade Consacrate e il campione scelto dell'Abbazia. Questa posizione è stata occupata per più di sette anni da Jarath Burlisk l'Ammantato, un guerriero consacratosi al Signore della Battaglia ed estremamente noto in questa regione.

Ogni compagnia è in genere costituita da cinquanta elementi, il cui numero è in lenta decrescita a causa delle continue battaglie nelle profondità e dell'insufficiente reclutamento per coprire le perdite.

All'interno di ogni compagnia i membri sono organizzati in piccole squadre composte da cinque persone di cui due Spade Consacrate, due Devoti e un sergente di uno dei due gruppi. Sia le Spade Consacrate sia i Devoti sono scrupolosi seguaci di Tempus che offrono volentieri le loro vite per servire il Martello dei Nemici.

Sacerdote-Generale in carica Gorym "Scudo Splendente" Harndrekker: Umano Grr2/Chr9/Dis1 di Tempus; GS 12; Umanoide Medio; DV 2d10 più 10d8; pf 56; Iniz +0; Vel 6 m; CA 22 (contatto 10, colto alla sprovvista 22); Att +11/+6 mischia (1d8+2/x3, *ascia da battaglia anatema contro i non morti+1*); AS Scacciare non morti 11 volte al giorno; QS Emissario divino; AL CB; TS Temp +11, Rifl +5, Vol +12; For 12, Des 10, Cos 10, Int 13, Sag 18, Car 18.

Abilità e talenti: Artigianato (creare armature) +6, Artigianato (creare armi) +6, Concentrazione +7, Conoscenze (religioni) +9, Conoscenze (storia) +8, Diplomazia +9, Guarire +9, Sapienza Magica +9; Arma Focalizzata (ascia da guerra), Combattere alla Cieca, Creare Armi e Armature, Incantesimi in Combattimento, Incantesimo Sacro, Maestria, Riflessi Fulminei, Scacciare Extra, Vigore Divino.

Emissario divino: Gorym può comunicare telepaticamente con qualsiasi esterno all'interno di 18 metri che sia un servitore di Tempus o se è di allineamento caotico buono.

Incantesimi da chierico preparati (6/6/6/5/5/3; CD base = 14 + livello dell'incantesimo): 0 - *creare acqua, cura ferite minori, guida, purificare cibo e bevande, resistenza* (2); 1° - *comando, contrastare elementi*, favore divino, individuazione del male, rimuovi paura, scudo della fede*; 2° - *consacrare, forza straordinaria** (2), *scudo su altri*, vigore, zona di verità*; 3° - *dissolvi magie, luce diurna, preghiera, protezione dagli elementi*, luce incandescente*; 4° - *arma magica superiore, congedo, immunità agli incantesimi*, libertà di movimento, ristorare*; 5° - *colpo infuocato*, giusto potere, sigillo di giustizia.*

*Incantesimo di dominio. Divinità: Tempus. Domini: Protezione (*interdizione protettiva* 1 volta al giorno), Forza (impresa di forza 1 volta al giorno), Guerra (Competenza nelle Armi da Guerra e Arma Focalizzata con l'ascia da battaglia).

Proprietà: Mezza armatura+2, scudo grande di metallo luce diurna+1, "Flagello degli Spiriti" (ascia da battaglia anatema contro i non morti+1.

Guerriero di comprovata esperienza e stratega di prima classe in gioventù, a causa dell'effetto combinato dell'età avanzata e di un incontro quasi fatale con un branco di wraith, Gorym è ormai quasi del tutto privo della sua forza fisica di un tempo. Nonostante tutto, l'attuale Sacerdote-Generale è ancora un ottimo combattente quando impugna la sua arma preferita in combattimento, l'ascia, e nei momenti di bisogno è come se recuperasse tutto il vigore perduto. Inoltre, la maestria di Gorym nelle tattiche e nelle strategie di battaglia non ha fatto altro che aumentare, rendendolo così un ottimo generale nella guerra infinita condotta dall'Abbazia nelle profondità e nelle battaglie che hanno luogo nella foresta circostante.

Nonostante il suo ruolo dietro le quinte come stratega militare, Gorym è sempre pronto allo scontro in mischia e fa un uso attento dei suoi incantesimi e oggetti magici per massimizzare il suo vantaggio tattico in ogni situazione. Quando si trova in combattimento tuttavia, il peso degli anni lo ha reso sempre più dipendente da magie divine in grado di restituirgli forza e vigore. Negli ultimi mesi ha spesso prestato il suo scudo, dal quale deriva il suo soprannome, ai più importanti membri delle Spade Consacrate poiché è un oggetto estremamente utile in battaglia contro i drow, notoriamente sensibili alla luce.

Nonostante le ultime oscure vicende, Gorym è profondamente convinto dell'importanza del compito dell'Abbazia, sicuro com'è che sia stata fondata dal Signore della Battaglia in persona. È anche convinto del fatto che l'abbazia debba strettamente collaborare con i suoi vicini, in particolare gli abitanti di Battledale, ed è per questo che invia regolarmente guerrieri e chierici al suo servizio in qualità di emissari e con ruoli diversi.

Prima Spada Jareth Burlisk l'Ammantato Umano Grr8/Cam5 di Tempus; GS 13; Umanoide Medio; DV 13d10+39; pf 110; Iniz +5; Vel 6 m; CA 20 (contatto 11, colto alla sprovvista 19); Att +22/+17/+12 mischia (2d6+13/17-20, *Spezzaombra*); o +21/+16/+11 mischia (1d8+10/x3, *ascia da battaglia+1*; AS Punire gli infedeli; QS Collera divina, *imposizione delle mani*, difesa sacra; AL CN; TS Temp +13, Rifl +4, Vol +4; For 22, Des 12, Cos 16, Int 10, Sag 8, Car 16.

Abilità e talenti: Artigianato (creare armature) +4, Artigianato (creare armi) +4, Ascoltare +2, Cavalcare (cavallo) +5, Conoscenze (religioni) +3, Diplomazia +5, Nuotare +8, Osservare +2, Saltare +8, Scalare +9; Arma Focalizzata (ascia da battaglia), Arma Focalizzata (spadone), Attacco Poderoso, Autorità, Combattere alla Cieca, Critico Migliorato (spadone), Incalzare, Incalzare Potenziato, Iniziativa Migliorata, Riflessi da Combattimento, Specializzazione in un'Arma (spadone), Spaccare l'Arma Potenziato, Volontà di Ferro.

Punire gli infedeli (Sop): Due volte al giorno, Jarath può tentare di punire una creatura con una divinità patrona diversa (o con nessuna divinità patrona) con un normale attacco in mischia. Aggiunge +3 al suo tiro per colpire e infligge 5 danni extra. Punire una creatura con la medesima divinità patrona non ha effetto ma conta come se la capacità fosse stata utilizzata per quel giorno.

Collera divina: Una volta al giorno, Jarath può incanalare il potere di Tempus in collera come azione gratuita, concedendogli un bonus di +3 al tiro per colpire, ai danni e ai tiri salvezza per 3 round. Mentre la capacità è in effetto, egli ottiene anche riduzione dal danno 5/-.

***Imposizione delle mani* (Mag):** Jarath è in grado di curare le ferite semplicemente toccandole come azione standard. Ogni giorno è in grado di curare fino a 8 punti ferita. Jarath può curare se stesso e dividere la cura tra più beneficiari. Non deve utilizzarla tutta in una volta sola.

Difesa sacra: Jarath ottiene un bonus di +2 ai tiri salvezza contro incantesimi divini, così come alle capacità magiche e soprannaturali degli esterni.

Proprietà: Armatura completa del comando+1, guanti d'arme di maglie di Aencar, "Spezzombra" (spadone+2), ascia da battaglia+1, maschera alata.

Il più anziano delle Spade Consacrate dell'Abbazia della Spada sostiene di essere diretto discendente di Aencar Burlisk, che regnò alcuni secoli fa, per un breve periodo, sull'Essembra come Re Incappucciato delle Valli. Pochi dubitano che l'audacia o la passione di Jarath siano inferiori a quelle del suo illustre antenato ma altrettanti preferirebbero che il coraggio impulsivo della Prima Spada fosse maggiormente equilibrato da pazienza e saggezza equivalenti. In battaglia, per onorare il suo antico antenato, Jarath indossa sempre la sua *maschera alata*, un mantello rosso cremisi e il suo elmo, nascondendo del tutto il suo cranio pelato e il suo volto segnato dalle molte cicatrici.

Quando combatte, Jarath in genere brandisce *Spezzaombra* ma in luoghi confinati preferisce affidarsi alla sua fedele ascia da battaglia, reclamata dal cadavere di un guerriero sacro Talassano che uccise molti anni fa, e ad uno scudo di metallo grande, se ce n'è uno nei paraggi. Dopo innumerevoli battaglie nelle gallerie sotto l'abbazia, la Prima Spada ha imparato ad utilizzare

capacità speciale luce diurna

Luce diurna: Un'armatura o uno scudo con questa capacità speciale risplende con la luce fulgida di un incantesimo di *luce diurna* fino a 30 minuti al giorno. Una parola di comando attiva e disattiva l'incantamento, e in genere si trova scritta all'interno dell'armatura o dietro lo scudo. Tranne quando risplende, l'armatura (o lo scudo) appare del tutto normale.

Livello dell'incantatore: 3°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature, *luce diurna*; *Prezzo di mercato:* +2.200 mo.

capacità speciale comando

Comando: Questa armatura (o scudo) appare sempre splendente e luminosa, a prescindere dalle condizioni in cui si trovi o qualunque tentativo si faccia di dipingervi sopra o di oscurarla. Ambita da importanti uomini d'arme di ogni risma, questa armatura (o scudo) è dotata di una potente aura che concede un bonus di potenziamento +4 al Carisma e un bonus morale di +2 ai tiri salvezza sulla Volontà a tutti gli alleati nel raggio di 9 metri.

Livello dell'incantatore: 5°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature, *preghiera*; *Prezzo di mercato:* + 60.000 mo.

appieno la sua *maschera alata* in modo da sfruttare la sensibilità alla luce dei drow ed evitare che rifuggano la lama della sua arma con il loro potere di *levitazione*. Jarath è in grado di utilizzare molta più magia di quanta ne utilizzi in genere un PNG dello stesso livello. Ciò è dovuto in parte alla carica di Jarath di Prima Spada, poiché sia *Spezzaombra* che l'armatura che indossa sono state incantate per il campione del tempio dal Sacerdote-Generale Eldan Ambrose prima della sua morte, e non sono di proprietà di Jarath.

Jarath prende le sue responsabilità come Prima Spada molto seriamente, tanto che tenterebbe di vincere le battaglie anche se rimanesse da solo, se fosse necessario. Quando non è impegnato ad addestrare le altre Spade Consacrate e i soldati della regione nelle tecniche del combattimento in battaglia, lo si può trovare dedito alla preghiera a Tempus o a combattere gli invasori nelle gallerie sotto l'abbazia. Con buon discernimento e grande dispiacere, gli altri capi dell'Abbazia attendono la morte di Jarath in battaglia da un giorno all'altro, specialmente quando la scelta di una ritirata strategica sarebbe stata una decisione molto più saggia e intelligente.

Sergente dei Devoti (5): Umano Grr1/Chr3 di Tempus; GS 4; Umanoide Medio; DV 1d10+1 più 3d8+3; pf 22; Iniz +2; Vel 6 m; CA 22 (contatto 10, colto alla sprovvista 22); Att +7 mischia (1d8+2/x3, ascia da battaglia perfetta); o +3 a distanza (1d8/19-20, balestra leggera); AS Scacciare non morti 5 volte al giorno; AL CB; TS Temp +6, Rifl +1, Vol +6; For 14, Des 10, Cos 12, Int 10, Sag 16, Car 14.

Abilità e talenti: Artigianato (creare armature) o Artigianato (creare armi) +4, Concentrazione +3, Conoscenze (religioni) +2, Guarire +6, Osservare +8, Sapienza Magica +2; Arma Focalizzata (ascia da battaglia), Attacco Poderoso, Combattere alla Cieca, Occhi Aperti, Potere Divino.

Incantesimi da chierico preparati (4/4/3; CD base = 13 + livello dell'incantesimo): 0 - *guida, resistenza, riparare, virtù*; 1° - *arma magica, benedizione, protezione dal male, scudo della fede*; 2° - *arma spirituale*, forza straordinaria, resistere agli elementi*

*Incantesimo di dominio. Divinità: Tempus. Domini: Protezione (*interdizione protettiva* 1 volta al giorno), Guerra (Competenza nelle Armi da Guerra e Arma Focalizzata con l'ascia da battaglia).

Proprietà: Armatura completa+1, scudo di metallo grande+1, balestra leggera, 20 quadrelli, ascia da battaglia perfetta, *pozione di scurovisione* o *pozione di vigore*, 14 mp, 4 mo.

Devoti (50): Umani Chr1

Sergente delle Spade Consacrate (5): Umano Grr4; GS 4; Umanoide Medio; DV 4d10+8; pf 30; Iniz +2; Vel 6 m; CA 21 (contatto 11, colto alla sprovvista 20); Att +9 mischia (1d8+6/19-20, *spada lunga+1* o 1d8+6/x3, *ascia da battaglia+1*) o +6 a distanza (1d8/19-20, balestra leggera); AL CB o CN; TS Temp +6, Rifl +3, Vol +3; For 16, Des 14, Cos 14, Int 10, Sag 10, Car 12.

Abilità e talenti: Artigianato (creare armature) o Artigianato (creare armi) +4, Conoscenze (religioni) +1, Nuotare +7, Saltare +3, Scalare +2; Arma Focalizzata (ascia da battaglia o spadone), Attacco Poderoso, Combattere alla Cieca, Incalzare, Specializzazione in un'Arma (ascia da battaglia o spadone), Volontà di Ferro.

Proprietà: Armatura completa perfetta, scudo di metallo grande perfetto, *spada lunga+1* o *ascia da battaglia+1,* balestra leggera, 20 quadrelli, *pozione di cura ferite moderate* o *pozione di vigore*, 144 mo.

Spade Consacrate (50): Umani Com1

iniziazione

Entrare a far parte dei Devoti o delle Spade Consacrate non è cosa da prendere alla leggera anche se tale è il bisogno dell'Abbazia di truppe addizionali che la maggior parte dei chierici del Signore della Battaglia e la maggior parte dei combattenti che si sente votata a servire Tempus viene prontamente ammessa tra i ranghi dell'esercito della chiesa. Gli aspiranti devono dimostrare la loro abilità prendendo parte ad una ronda nella foresta circostante o nei tunnel sotto l'Abbazia. Supponendo che il personaggio abbia dimostrato sufficiente abilità con le armi, secondo il giudizio del sergente che comanda la squadra durante la fase di valutazione, l'iniziazione in sé consiste semplicemente nel pronunciare un giuramento al Signore della Battaglia di servirlo fedelmente e morire coraggiosamente. È possibile dimettersi dai ranghi dei fedeli dell'Abbazia ma coloro che

maschera alata

I bordi di questa maschera che copre il volto intero sono stati modellati in modo che sembrino piume o ali. Colui che la indossa può utilizzare a volontà l'incantesimo *volare* ma la maschera risplende di luce bianca (come per l'incantesimo *luce*) quando questa capacità viene utilizzata. Una maschera deve essere considerata come un paio di lenti per i limiti riguardanti l'indossare più oggetti dello stesso tipo.

Livello dell'incantatore: 5°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *volare, luce; Prezzo di mercato:* 13.000 mo; *Peso:* 0,45 kg.

guanti d'arme di maglia di Aencar

Questo paio di guanti di acciaio brunito, che si pensa siano stati confezionati per il Re Ammantato durante i suoi giorni come mercenario al servizio della Sembia, sono stati indossati da numerosi discendenti di Aencar fin dalla morte del Re delle Valli. I *guanti d'arme di maglia di Aencar* sono equivalenti ai *guanti del potere orchesco*. Una volta al giorno, ogni guanto ha anche il potere di far sì che un'arma magica tenuta con quel guanto diventi a tutti gli effetti un'arma *difensiva*. Ogni utilizzo della capacità *difensiva* dura solo per un'ora e fintantoché l'arma viene impugnata col guanto (se viene lasciata cadere a terra, scagliata, data ad un'altra creatura o rimossa dalla mano del personaggio, l'effetto termina). Entrambi i guanti devono essere indossati perché si possano utilizzare le loro capacità.

Livello dell'incantatore: 8°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature, Creare Oggetti Meravigliosi, *forza straordinaria, scudo* o *scudo della fede; Prezzo di mercato:* 26.302 mo; *Peso:* 0,9 kg.

sono in possesso di dettagli tattici di una certa rilevanza potrebbero essere trattenuti in un carcere di sicurezza di Tempus (volontariamente o meno) finché queste informazioni non diventino di secondaria importanza.

Alleati e nemici

L'Abbazia della Spada è circondata ovunque da nemici eppure il suo ruolo fondamentale nella continua sopravvivenza di Battledale le permette di attingere a forze da ambienti inaspettati. I drow che ora abitano Cormanthor sono i principali nemici dei seguaci del Martello dei Nemici e i due gruppi sono impegnati in scontri praticamente continui nelle foreste circostanti. In ogni caso, nonostante le ostilità tra il clan Auzkovyn e gli abitanti dell'Abbazia, i drow del Casato Jaerle sono una minaccia ben più immediata per l'Abbazia della Spada, dati i loro attacchi a Battledale mentre perseguono i loro obiettivi segreti.

Anche il Culto del Drago trama contro i seguaci di Tempus sebbene scontri tra i due gruppi non siano cosa frequente. Il Culto mantiene una fortezza segreta nei sotterranei del Maniero di Aencar, il più famoso dei Rifugi Fantasma, che si trova vicino alla Strada di Rauthauvyr. Dato che i seguaci di Tempus hanno collaborato per più di dieci anni con i Soldati del Lord di Essembra per ripulire i Rifugi Fantasma dai loro abitanti mostruosi, i capi del gruppo locale del Culto del Drago temono l'inevitabile scoperta della tana di Antharikkan, un dracolich nero adulto giovane albino, nelle caverne delle profondità del maniero. (La presenza del dracolich è sconosciuta alla popolazione di Battledale perché quest'ultimo preferisce limitare la sua caccia di cibo ai territori circostanti il Sottosuolo, rifuggendo dagli splendenti raggi del sole che tanto aveva odiato quando era in vita). Data questa situazione, il Culto ha allevato mostri e li ha lasciati liberi nella foresta e nei tunnel circostanti, nella speranza di indebolire la forza dei difensori dell'abbazia.

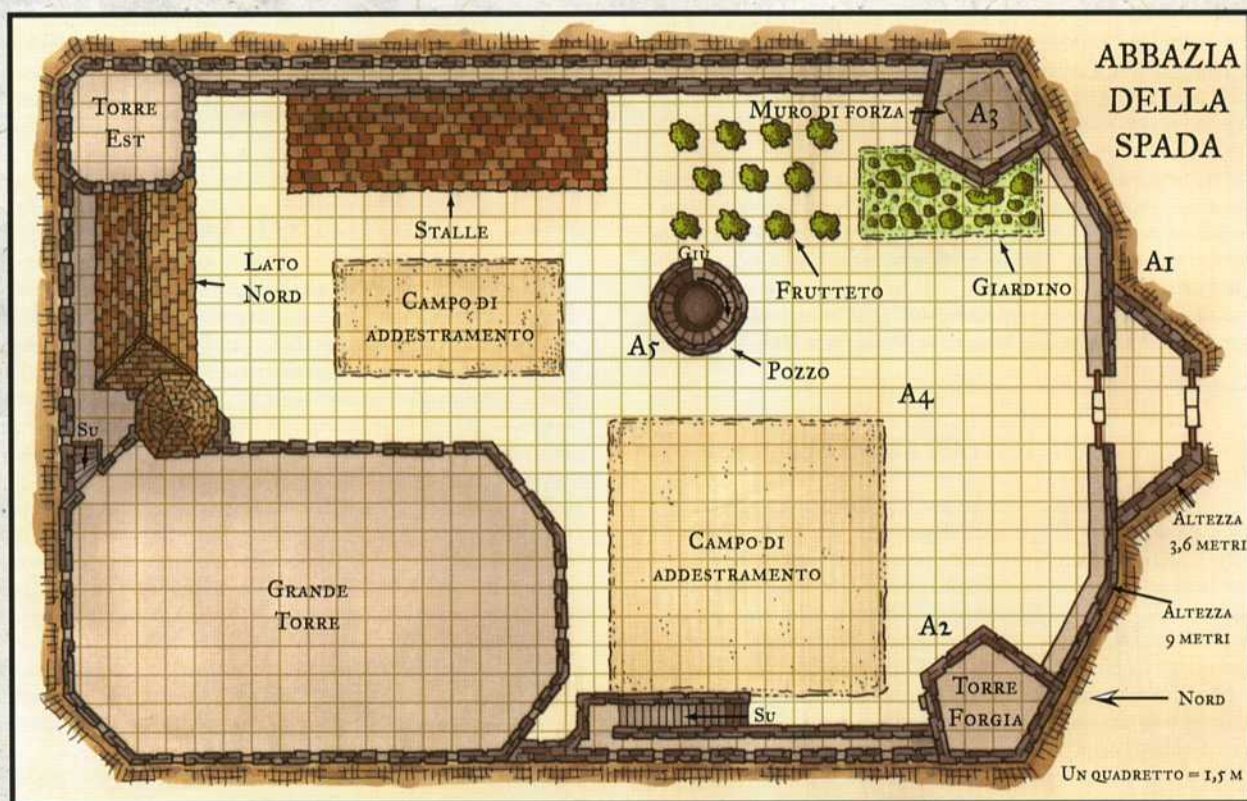
Anche gli Zhentarim bramano la rovina dell'Abbazia della Spada ed è con questo fine che la Rete Nera si è impegnata a guadagnare il controllo delle maggiori vie commerciali nella regione, a spese dei loro rivali. Battledale si trova obliqua rispetto alla Strada di Rauthauvyr, il percorso commerciale principale tra la Sembia e Hillsfar, e i capi della Rete Nera credono che la valle sarebbe molto più facilmente manipolabile qualora il suo Cancelliere di Guerra non avesse il cospicuo supporto dei seguaci del Martello dei Nemici. Di recente, l'attività degli Zhentarim, con lo scopo di rovinare l'Abbazia, include aiuto fornito a bande di banditi che hanno il loro quartiere generale nei vicini Rifugi Fantasma, i quali attaccano le carovane che portano materiale grezzo all'Abbazia, e la produzione di brutte copie delle leggendarie spade e armature dell'Abbazia nella speranza di rovinare la loro reputazione e quindi di tagliare la fonte principale di guadagno per i suoi abitanti.

Nonostante i loro numerosi nemici, i seguaci di Tempus annoverano anche parecchi alleati. Oltre alla loro alleanza con i Soldati del Lord di Essembra, l'Abbazia della Spada ha stretto una forte alleanza con l'Abbazia del Covone Dorato nella vicina Mistledale. Armi e armature provenienti dall'Abbazia vengono costantemente scambiate con riserve di cibo dai chierici di Chauntea e le due abbazie hanno un frequente scambio di informazioni riguardante l'attività drow della zona. Allo stesso modo, gli Arpisti aiutano i capi di entrambe le abbazie con rapporti sui movimenti delle truppe nella regione in cambio di cure e rifugio per i Suonatori d'Arpa, a seconda delle necessità.

Legenda della mappa

Essendo stata edificata sulle fondamenta di un castello, l'Abbazia della Spada è dominata dalla Grande Torre, in seguito espansa con l'aggiunta del Lato Nord, delle mura e delle torri che circondano il cortile centrale. La Grande Torre e il Lato Nord sono collegate da una mezza rampa di scale in modo che entrambe possano beneficiare della medesima scalinata centrale.

A1. Mura

Le mura esterne dell'abbazia si innalzano dal suolo per 9 metri, delimitando così il cortile interno. Le mura sono costituite da granito spesso e sormontate da un parapetto. All'esterno, le mura sono protette da *glifi di interdizione* celati e trappole con frecce. Guardie pattugliano le mura costantemente, giorno e notte.

A2. Torre Forgia

La torre a sud-est si innalza dal terreno per tre piani. Non vi è divisione in piani al suo interno e non è mai stata ristrutturata, sebbene si possa ancora accedere al tetto della torre grazie alle scale che percorrono i parapetti sud e ovest. Una balestra è collocata sulla cima della torre, con quattro guardie sempre stazionate qui, giorno e notte. All'interno della torre si trova la forgia dell'Abbazia, dove gli abitanti del tempio costruiscono e riparano armi e armature, giorno e notte. Il caldo emanato da questa torre è intenso, rendendo così il turno di guardia qui il meno popolare. Le ronde di guardia presso questa torre sono poco frequenti.

A3. Torre Giardino

Anche la torre a sud-est si innalza dal terreno per tre piani. Per passare da un piano all'altro bisogna attraversare delle botole, con porte al secondo piano che danno rispettivamente sui parapetti sud ed est. Il primo piano di questa torre contiene vari attrezzi e rifornimenti per il giardinaggio. Il secondo piano è utilizzato per esperimenti alchemici, tra cui la preparazione di moltissime pozioni di *cura ferite leggere*, *cura ferite moderate* e *cura ferite gravi*. Una volta completate, le pozioni vengono conservate all'interno dell'Abbazia, non qui. Il terzo piano funge da serra, dove vengono coltivate quelle piante particolari atte alla creazione di pozioni. Il tetto della Torre Giardino è stato sostituito da un *muro di forza* permanente, in modo che le piante non adatte al clima freddo di questa zona possano crescere nella serra. A parte la strana sensazione dovuta all'assenza di un pavimento visibile in cima a questa torre, i turni di guardia qui sono abbastanza piacevoli. Le ronde di guardia nelle stanze interne di questa torre sono poco frequenti.

A4. Cortile interno

Il cortile interno è messo in ombra dalle strutture incipienti della Grande Torre e del Lato Nord. Stalle di legno con tetto spiovente si trovano nella parte più a nord del muro est, in grado di ospitare 14 cavalli da guerra pesanti, mentre nella parte a sud dello stesso muro vi è un piccolo frutteto. La base della Torre Giardino è circondata da piccoli orti tenuti dagli abitanti dell'Abbazia. Il resto del cortile interno serve come campo per le esercitazioni. In genere, prove di tiro con l'arco e di marcia si tengono lungo il muro ovest del cortile interno; esercitazioni di combattimento si svolgono invece tra le stalle e la Grande Torre.

A5. Grande pozzo

Il più grande dei due pozzi dell'abbazia si trova quasi al centro del cortile interno. Un muricciolo di 1,5 metri circonda il pozzo, costeggiato al suo interno da una rampa di scale che scendono nell'oscurità. Almeno una dozzina di guardie controllano costantemente questo *portale* che conduce al Sottosuolo poiché è già capitato che un qualche mostro ne fuoriuscisse in preda all'ira e si ritrovasse nel cuore dell'Abbazia della Spada.

T1. Cucina

La cucina dell'Abbazia è dominata da un grande camino lungo il muro ovest, affiancato da un paio di forni per cuocervi il pane. Alcune stanze di legno nel muro est contengono le provviste di cibo dell'Abbazia, e due grossi tavoli preparatori si trovano al centro della stanza. Un paio di basse porte di legno crepuscolare, utilizzate per trasportare all'interno le provviste, conducono dal muro sud-ovest al cortile dell'Abbazia. Di notte sono sbarrate. Un secondo pozzo conduce al lago sotterraneo, anche in questo caso con una rampa di scale. Anche il pozzo viene controllato notte e giorno da otto guardie per evitare la possibilità che un mostro salga dalle profondità. Durante il giorno, prima di ogni pasto, la cucina è teatro dell'andirivieni affaccendato di coloro che hanno il compito di preparare il cibo per il piccolo esercito.

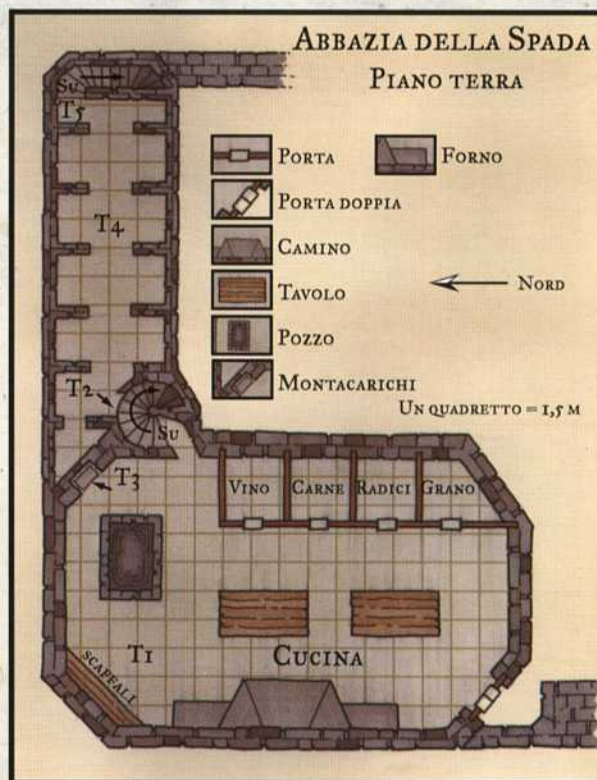
T2. Scalinata centrale

La scalinata centrale, a spirale, sale al centro dell'abbazia, connettendo la cucina all'armeria all'entrata nell'angolo. Da questo punto sale passando per la sala inferiore, il primo piano sotterraneo del Lato Nord, la Sala delle Battaglie (che una volta era la sala principale dell'abbazia), il secondo piano del Lato Nord, il pulpito della battaglia, il terzo piano del Lato Nord, gli appartamenti del Sacerdote-Generale fino al parapetto del Lato Nord. La scalinata centrale è praticamente sempre in uso, mattina, pomeriggio e sera, dalle guardie di ronda e dai vari abitanti dell'abbazia per raggiungere aree diverse. La porta che conduce al cortile interno è di un robusto legno crepuscolare e di notte è sbarrata. A questa porta sono sempre stazionate due guardie.

T3. Montacarichi

Questo asse sale fino al muro nord-ovest della Grande Torre, ricostruito in modo da aprirsi anche verso il Lato Nord oltre che verso la struttura originale. Dal momento che il Lato Nord è stato progettato di mezzo piano più alto rispetto alla Grande Torre, il montacarichi si apre nel Lato Nord di parecchi metri più in lato rispetto a dove si apre nella Grande Torre per ogni piano. Il montacarichi viene utilizzato per trasportare beni e armamenti in tutta l'abbazia. Le pattuglie di guardia sanno bene che potrebbe essere un mezzo di trasporto particolarmente gradito agli intrusi che volessero raggiungere i piani superiori.

T4. Armeria

L'armeria si trova nello scantinato del Lato Nord, raggiungibile percorrendo mezza rampa di scale dalla cucina. Il soffitto dell'armeria è ricurvo e supportato da grossi archi di pietra. I seguaci di Tempus raccolgono tutti i tipi di armi e armature qui dentro, avvolti nel cuoio e oliati con attenzione. In fondo all'armeria, la Scala Est conduce al primo piano del Lato Nord. Quattro guardie sono sempre stazionate in questa stanza.

T5. Scala Est

La Scala Est è in realtà una serie di scale che conducono fino al muro est del Lato Nord. Ogni rampa di scale porta da nord a sud terminando con un piccolo corridoio che riconduce di nuovo a nord e all'inizio della successiva rampa di scale. Questa scala è molto meno trafficata della scalinata centrale ma è molto utilizzata, sia di giorno che di notte.

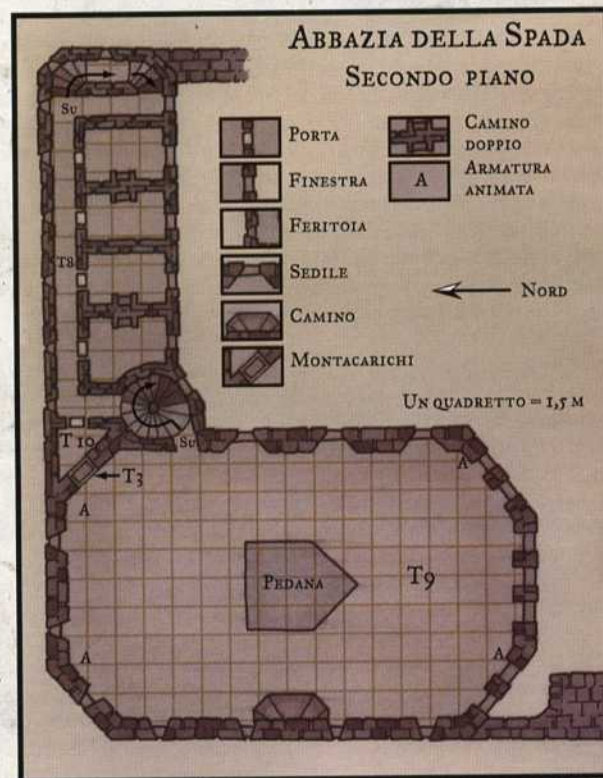
T6. Sala Inferiore

La Sala Inferiore della Grande Torre viene oggi utilizzata come sala da pranzo per gli abitanti dell'Abbazia. Sei tavoli di grosse dimensioni e un settimo tavolo più grande occupano tutta la stanza, insieme ad un grande camino lungo il muro ovest e un tavolo di servizio lungo il muro nord. I servitori portano qui i pasti dalla cucina attraverso il montacarichi che si trova nel muro nord-est. In fondo alla stanza, nella parte sud, vi sono due grosse porte di legno crepuscolare che si aprono su una scalinata di pietra che conduce al cortile interno. In genere queste porte sono sbarrate con una spessa sbarra, sempre di legno crepuscolare.

T7. Magazzino

I vari magazzini del 1° e 3° piano del Lato Nord contengono attrezzi vari utilizzati per la pulizia dell'abbazia e una serie di pozioni curative preparate nella Grande Torre. Una striscia di pavimento sgombra conduce dalla porta fino al montacarichi. Queste stanze sono in genere chiuse a chiave, sebbene le varie pattuglie di guardie hanno la chiave per entrare e controllano, di tanto in tanto, il movimento all'interno di esse.

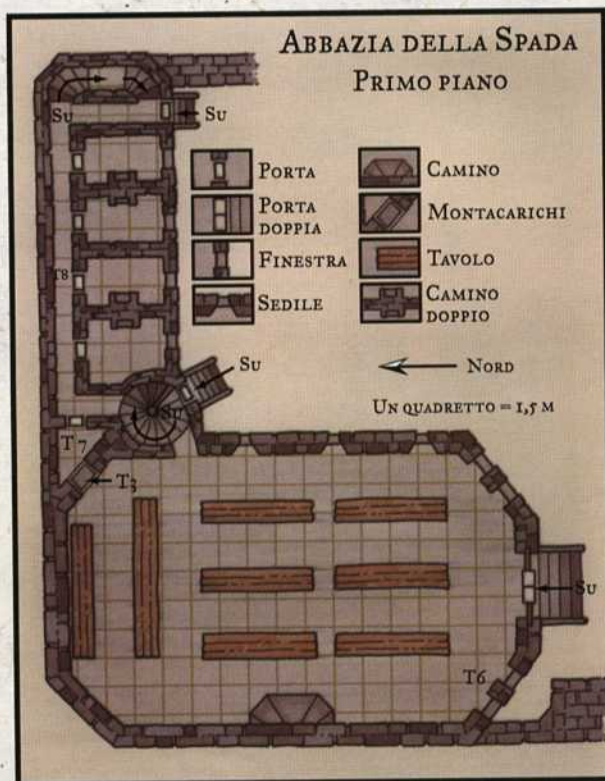
T8. Caserma

Il Lato Nord è dominato da tre piani di stanze da letto che fungono da caserma. Ogni stanza contiene almeno quattro letti, un piccolo camino e l'equipaggiamento di Spade Consacrate e Devoti, quando non è utilizzato. Queste stanze sono in genere vuote durante il giorno, tranne l'occasionale soldato che sta recuperando il sonno in seguito alla Veglia Notturna. Di notte, chierici e combattenti dormono in queste stanze, sognando un'occasione in cui distinguersi in battaglia. Piccoli gruppi di guardie sono di pattuglia nel Lato Nord a tutte le ore.

T9. Sala delle Battaglie

Un tempo sala principale della Grande Torre, questa stanza a due piani è oggi la Sala delle Battaglie, la cappella centrale dedicata a Tempus nell'Abbazia. Un grande camino di pietra domina il muro ovest. Nell'angolo a nord del muro est, il pulpito della battaglia torreggia sul tempio sottostante. I muri sono decorati con scudi non magici e armi di caduti. Sebbene nessuno di questi armamenti abbia inciso il nome del suo precedente possessore, ogni abitante dell'Abbazia conosce nome e storia di questi eroi.

Al centro della stanza sorge una bassa pedana dalla forma rotonda come quella di uno scudo, ossia l'altare centrale dedicato a Tempus. Sospeso sopra il centro dell'altare vi è lo *Scudo di Baergil* (*scudo grande di metallo+2*), recuperato dalla battaglia dell'Insenatura delle Spade. Lo scudo, che levita alla rovescia per divino volere del Martello dei Nemici, è decorato con un motivo a forma di spada costituito da 20 lacrime rosse a forma di goccia, cristalli splendenti color rosso sangue, chiamati anche Lacrime di Tempus. All'insaputa degli esterni, Eldan Ambrose non seguì il percorso del Signore della Battaglia fino alle rovine del castello di Belarus solo seguendo le tracce dell'avatar. Il precedente Sacerdote-Generale seguì in realtà una scia di lacrime versate da Tempus sotto forma di gioielli mentre il dio raggiungeva la Battaglia delle Spade ove Baergil si stava preparando a sacrificarsi per sconfiggere la Spada Zhentarim dell'armata del Sud. Sebbene le lacrime siano considerate reliquie dal valore inestimabile dai seguaci del Martello dei Nemici, ogni lacrima rossa vale 1.000 mo sul mercato. La volontà di Tempus ha fatto sì che ogni gemma contenesse un incantesimo divino. Se un fedele di Tempus rompe una delle lacrime in combattimento, l'incantesimo viene rilasciato sul portatore.

Almeno quattro chierici del Signore della Battaglia si trovano in questa stanza in ogni momento.

Creature (LI 14, più chierici) Quattro armature complete animate sono di guardia in questa stanza, una ad ogni angolo. In realtà si tratta di orrori corazzati, con il compito preciso di difendere l'altare di Tempus da coloro che vorrebbero profanarlo.

Orrore corazzato: GS 10; Costrutto Medio; DV 13d10; pf 71; Iniz +1; Vel 9 m, camminare nell'aria 9 m; CA 19 (contatto 11, colto alla sprovvista 18); Att +12/+7 mischia (2d6+4/19-20, spadone) o +10 a distanza (1d10/19-20, balestra pesante); AS Potere dell'arma; QS Camminare nell'aria, tratti dei costrutti, *caduta morbida, vedere invisibilità,* immunità agli incantesimi; AL N; Temp +4, Rifl +5, Vol +7; For 16, Des 13, Cos -, Int -, Sag 16, Car 12.

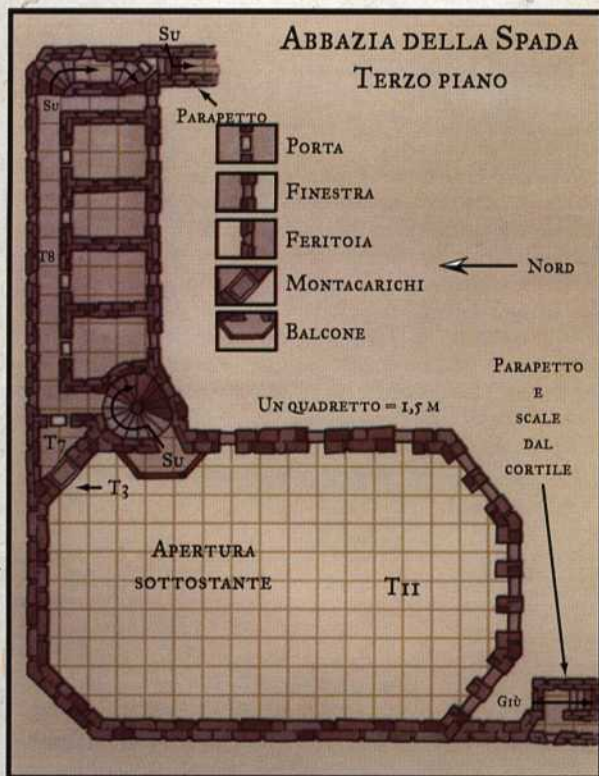
Potere dell'arma (Sop): Un orrore corazzato può dare alla sua arma tagliente un potere magico come azione gratuita. Il potere magico dell'arma opera fintantoché si trovi a contatto con l'orrore corazzato. L'effetto magico proviene dalla creatura, non dall'arma in se stessa. Le capacità dell'arma funzionano esattamente come quelle di un'arma magica con la stessa capacità come descritto nella *Guida del DUNGEON MASTER*. In senso orario, a partire dall'angolo nordovest, i poteri delle spade degli orrori corazzati sono *esplosione di fiamme, gelida, esplosione folgorante* e *tonante*.

Camminare nell'aria (Str): Come l'incantesimo che ha lo stesso nome, è utilizzabile esclusivamente dall'orrore corazzato.

Tratti dei costrutti: Immune agli effetti che influenzano la mente (ammaliamenti, compulsioni, allucinazioni, trame ed effetti sul morale e a veleni, sonno, paralisi, stordimento, malattie, effetti mortali, effetti necromantici e a qualsiasi effetto che richieda un tiro salvezza sulla Tempra a meno che non funzioni anche sugli oggetti; non può guarire danni (sebbene la rigenerazione e la guarigione rapida abbiano effetto, se presenti); non è soggetto a colpi critici, danni debilitanti, danni alle caratteristiche, risucchio delle caratteristiche e risucchio di energia; non rischia la morte per danno massiccio ma è distrutto se scende a 0 punti ferita o meno; non può essere rianimato o resuscitato; scurovisione 18 m.

Caduta morbida (Sop): Questa capacità funziona come l'incantesimo omonimo ma è utilizzabile esclusivamente dall'orrore corazzato.

Vedere invisibilità: Gli orrori corazzati vedono gli oggetti e le creature invisibili normalmente, come se beneficiassero costantemente di un incantesimo di *vedere invisibilità*.

Immunità agli incantesimi (Str): Questi orrori corazzati sono immuni a *dardo incantato, fulmine, palla di fuoco* e *tempesta di ghiaccio*.

T10. Sagrestia

Questa è la stanza dove i chierici si cambiano d'abito; contiene solo vesti clericali non magiche e oggetti di servizio. In genere non c'è dentro nessuno e la porta è chiusa a chiave, tranne immediatamente prima e dopo i rituali. Le guardie di pattuglia possiedono la chiave per entrare e di tanto in tanto controllano che al suo interno sia tutto in regola.

T11. Pulpito della Battaglia

Un tempo il luogo dove si esibiva il menestrello del castello, il Pulpito della Battaglia si prolunga sopra il pavimento della Sala delle Battaglie. Oggi è il pulpito dal quale parla il Chierico Generale, sia nel caso di un sermone che nel caso di un discorso alle truppe sotto assiepate. Quando non vi sono funzioni rituali, il Pul-

Creature da Mostri di Faerûn

Alcune delle organizzazioni presentate in questo volume fanno uso di mostri presentati nel *Compendio dei Mostri: I Mostri di Faerûn* come alleati, schiavi o servitori. Se non si possiede quel libro, è possibile sostituirli con altri mostri appropriati scelti dal *Manuale dei Mostri*. La lista seguente elenca le creature presenti in questo volume, una loro breve descrizione e un valido sostituto dal *Manuale dei Mostri*.

Aballin: Melma trasparente simile ad acqua che uccide avviluppando e annegando la vittima. Sostituto: melma grigia.

Affine dei beholder, bacio fatale: Beholder mutante dotato di tentacoli che succhiano sangue al posto dei raggi oculari. Sostituto: rast avanzato a 12 DV.

Affine dei beholder, estrattore: Una variante più grossa del beholder, allevato per uccidere i beholder comuni. Sostituto: beholder.

Baelnorn: Un elfo lich di allenamento buono, creato per difendere un luogo sacro agli elfi. Sostituto: elfo mago lich di allineamento buono senza la capacità paura, oltre all'abilità di scacciare non morti come un chierico di livello pari al suo livello del personaggio.

Guardiano di Bane: Non morto scheletrico semi-intelligente in grado di lanciare *intermittenza* e *dardo incantato*. Sostituto: allip o ghast.

Lare di Bane: Creatura con corpo da serpente e testa da umanoide dotato di grande forza, velenoso, intelligente e con la capacità di lanciare incantesimi, in grado di manipolare bacchette o anelli con i suoi tentacoli facciali. Sostituto: naga oscura.

Myrlochar: Creatura esterna simile ad un ragno al servizio di Lolth. Sostituto: ragno mostruoso grande immondo.

Morto di Bane: Non morto intelligente con orribili artigli e dotato di riduzione del danno, formato dall'unione di adoratori di divinità malvagie. Sostituto: ghast.

Orrore corazzato: Armatura completa animata in grado di dare alla sua arma una proprietà magica equivalente +1 o +2 come *fiammeggiante* e *folgorante*. Sostituto: guardiano protettore.

Ragno peloso: Ragno velenoso piccolissimo a volte utilizzato dai drow come famiglio. Sostituto: ragno mostruoso minuscolo.

Tanarukk: Orchi demoniaci stirpeplanari allevati nei dungeon di Hellgate Keep. Sostituto: mezzorco immondo Bbr4.

Yochlol: Melma dotata di tentacoli esterna al servizio di Lolth in grado di assumere forma umana, di ragno o di nuvola di vapore. Sostituto: melma grigia immonda o doppelganger immondo.

pito della Battaglia diventa un posto di guardia per un paio di guardie armate di balestra e una scorta di quadrelli.

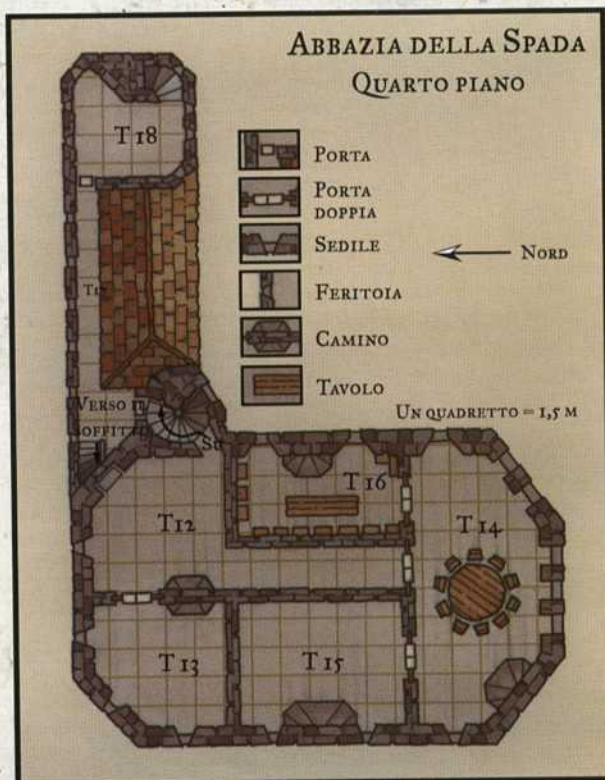
T12. Anticamera

Questa stanza era un tempo di rappresentanza e da qui si accedeva agli appartamenti privati di Belarus e della sua famiglia. Oggi viene utilizzata come aula di apprendimento, ove i Devoti si ritirano a studiare gli insegnamenti della divinità. I muri sono decorati con arazzi sbiaditi che mostrano battaglie ormai da lungo tempo dimenticate; parecchi tavoli di piccole dimensioni con relative sedie sono sparsi per la stanza. L'aula è occupata di rado, di giorno e di sera. Di notte invece sono frequenti le guardie di pattuglia che la attraversano.

T13. Cappella di Belarus

Questa piccola stanza fungeva un tempo da cappella privata per il signore della Grande Torre. Ha ancora questo ruolo ma oggi è anche la Stanza della Guerra nella quale i capi dell'abbazia si incontrano in privato per pianificare le loro strategie. I muri sono decorati con scudi e armi da mischia, molti con ancora le insegne dei loro antichi proprietari. In bella vista, appeso al muro sud, vi è lo *Scudo di Belarus* (*scudo grande di metallo fortificazione moderata+1*), riconsegnato al suo luogo d'onore nell'Abbazia dopo essere rimasto per lungo tempo dimenticato nel santuario di Tempus a Saerloon. All'interno di questa stanza vi sono due guardie d'onore in ogni momento della giornata.

T14. Stanza delle riunioni

Un tempo salotto privato del signore e della signora del castello, questa stanza viene utilizzata con lo stesso scopo dal Sacerdote-Generale. Gorym e i suoi luogotenenti ricevono qui tutti i tipi di informazioni e agli angoli della stanza vi sono permanentemente guardie in servizio. La stanza è decorata con scudi e armi di chierici di Tempus di alto grado caduti in passato. Al centro della stanza si trova un tavolo rotondo con sedie, sul quale si trovano mappe e dispacci di tutti i tipi.

T15. Stanza privata del Sacerdote-Generale

Un tempo stanza privata di Belarus, oggi è occupata dal comandante militare e capo spirituale dell'Abbazia. I muri sono decorati con arazzi con motivi di battaglie oggi dimenticate. Lungo il muro nord vi è un semplice letto e il centro della stanza è occupato da una scrivania.

T16. Libreria di Guerra

Questa stanza era la camera da letto della signora del castello. Oggi è stata convertita in libreria. Al centro della stanza c'è un grande tavolo coperto da rotoli di pergamena. I muri sono tappezzati con volumi di strategia e storia militare: forse la miglior collezione di questo tipo nelle Valli. I personaggi che la utilizzino in cerca di informazioni su questo settore ottengono un bonus di +10 alle prove di Conoscenze (storia).

T17. Tetto del Lato Nord

Uno stretto parapetto percorre tutto il margine settentrionale del tetto del Lato Nord. Una porta di legno crepuscolare (che può essere sbarrata) al termine del muro ovest conduce alla scalinata centrale mentre un'altra porta di legno crepuscolare (che pure può essere sbarrata) alla fine del muro est porta alla Cappella dei Caduti Valorosi. Una piccola scala di pietra conduce al tetto della Grande Torre. Almeno due guardie si trovano qui, giorno e notte.

Il tetto della Grande Torre (non presente nella mappa) è piatto e decorato con mura a parapetto. Almeno quattro guardie si trovano qui giorno e notte.

T18. Cappella dei Caduti Valorosi

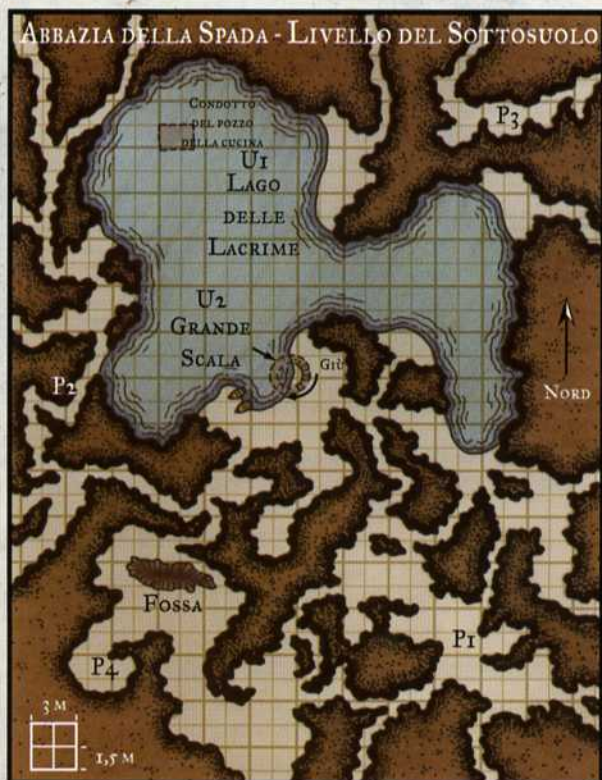
Si raggiunge questa stanza tranquilla percorrendo la Scala Est, attraverso una porta che dà sul tetto del Lato Nord. Gi abitanti dell'abbazia vengono qui quando desiderano ricordare i compagni caduti nelle battaglie del passato. La stanza di per sé contiene solo un semplice blocco di pietra al centro, sul quale i fedeli lasciano cadere una singola goccia di sangue prima di pregare. Nessuna arma è permessa qui tranne nei periodi di battaglia o quando una pattuglia in servizio deve attraversare la stanza. Una scala di legno nel muro sud porta al tetto della Torre Est, dove altre 2 guardie si trovano solitamente in servizio. Questa stanza è in genere occupata da un solo chierico o membro delle Spade Consacrate a tutte le ore del giorno.

U1. Lago delle Lacrime

Questo piccolo lago sotterraneo è la primaria fonte acquifera dell'Abbazia. In alcuni punti profondo fino a 15 metri, il lago viene continuamente alimentato da una fonte d'acqua profonda, dolce e fresca. I soldati si raccontano l'un l'altro storie di tesori nascosti nelle sue profondità ma nessuna scoperta di questo tipo è mai stata annunciata pubblicamente.

Creatura (LI 4): All'insaputa degli abitanti dell'abbazia, un aballin vive nelle profondità del lago, risalendo dalle acque di tanto in tanto per cibarsi di un incauto passante. Dal momento che i soldati dell'Abbazia viaggiano sempre in gruppi consistenti, nessuno di essi è mai stato attaccato. Comunque, singoli viaggiatori che emergono dal *portale* non sono altrettanto fortunati.

Aballin: GS 4; Melma Grande; DV 3d10+6; pf 22; Iniz +1; Vel 6 m; CA 10 (contatto 10, colto alla sprovvista 9); Att +6 mischia (1d8+7, schianto); Faccia/Portata 1,5 m per 1,5m/1,5 m; AS Annegamento; QS Vista cieca, immunità, tratti delle melme, stato passivo, vulnerabile agli incantesimi che influenzano l'acqua; AL N; Temp +3, Rifl +2, Vol +0; For 21, Des 13, Cos 14, Int -, Sag 9, Car 6.

Annegamento: La prima vittima colpita dallo pseudopodio di un aballin deve effettuare una prova di lottare contrapposta con l'aballin (il bonus del mostro per questa prova è di +11). Se la

prova viene vinta dalla creatura, essa attirerà la vittima nel proprio corpo fluido. La vittima rischia l'annegamento (per i rischi e gli effetti dell'annegamento consultare la voce "Pericoli dell'acqua" nella *Guida del DUNGEON MASTER*). Essendo un aballin composto d'acido e non acqua, incantesimi del tipo *respirare sott'acqua* non sono di alcun aiuto per sopravvivere agli effetti dell'annegamento di questi mostri.

Una vittima intrappolata può attaccare l'aballin o tentare una prova addizionale di lottare per sfuggire alla presa. Il personaggio non può ricorrere a incantesimi che fanno uso di una componente verbale, né utilizzare un qualsiasi oggetto o capacità che richieda l'uso della parola. Se altri personaggi si valgono di armi affilate per attaccare l'aballin mentre questo sta trattenendo una vittima, questi attacchi hanno una probabilità del 25% di colpire il personaggio intrappolato, mentre non scalfiscono minimamente il mostro. Mentre trattiene una vittima, l'aballin continua ad attaccare con gli pseudopodi, infliggendo danni da schianto agli altri personaggi.

Vista cieca (Str): La creatura si muove e combatte altrettanto bene come se fosse una creatura dotata di vista. Invisibilità e oscurità non la ostacolano, sebbene la creatura non siai in grado di individuare le creature eteree. La creatura generalmente non ha bisogno di effettuare prove di Ascoltare o di Osservare per notare le creature all'interno del raggio della sua capacità di vista cieca (18 metri).

Immunità (Str): Gli aballin non subiscono danno dagli attacchi di energia che riguardano il fuoco, il freddo e l'elettricità. Gli attacchi con armi taglienti e perforanti hanno una probabilità del 25% di colpire il personaggio intrappolato all'interno dell'aballin ma non danneggiano l'aballin in sé. Solo le armi contundenti sono in grado di ferire la creatura.

Tratti delle melme: Immune a veleno, sonno, paralisi, stordimento, metamorfosi ed effetti che influenzano la mente; non soggetto ai colpi critici e fiancheggiare; cieco.

Stato passivo: Dato il suo stato di essere passivo, un aballin non viene ferito da qualsiasi attacco che non abbia effetto su una normale pozza d'acqua.

Vulnerabile agli incantesimi che influenzano l'acqua (Str): Un incantesimo che trasformi l'acqua in polvere obbliga un aballin a effettuare un tiro salvezza sulla Tempra (con CD standard dell'incantesimo) o perire. Un incantesimo *controllare acqua* obbliga un aballin a rilasciare un personaggio intrappolato se dovesse fallire il tiro salvezza sulla Tempra.

U2. Grande Scala

La Grande Scala che scende a spirale dal Grande Pozzo termina qui. Questa area viene utilizzata come accampamento dalle pattuglie che si aggirano nei tunnel circostanti. Due piccole barche si trovano sulla riva del Lago delle Lacrime, il cui scopo primario è quello di poter raggiungere chiunque o qualunque cosa sia caduto giù per il condotto del pozzo della cucina.

U3. Condotto del pozzo della cucina

Il condotto del pozzo della cucina dell'Abbazia si apre sul Lago delle Lacrime in questo punto.

P1. Portale magico

Questo *portale* a doppio senso conduce ad una caverna sul fianco del Monte Helmibrar, a nord della città di Waterdeep. Una banda di avventurieri umani, che hanno scelto di chiamarsi Compagnia della Pergamena Rapida, lo utilizza per trasportare messaggi, trattati e piccoli oggetti di valore per tutto il Faerûn in un batter d'occhio. Dopo svariati scontri sanguinosi con i seguaci di Tempus, le due parti sono giunte ad un accordo. La Compagnia della Pergamena Rapida limita i suoi viaggi a due volte al mese e dona un terzo dei suoi guadagni all'Abbazia; in cambio, i seguaci di Tempus non permettono ad altri gruppi di utilizzare il *portale*.

P2. Portale magico

Questo *portale* a doppio senso conduce ad una radura nel cuore della Grande Foresta, nei pressi dei Monti della Stella. Un beholder e un paio di illithid lo utilizzano in maniera raramente. Sembra che il primo non lavori di concerto con i secondi, eppure pare che la dipartita dell'uno coincida sempre con l'arrivo degli altri due. Nonostante ripetuti tentativi di sgominare sia i mind flayer che il beholder, i fedeli di Tempus sono stati costretti a rinunciare al campo di battaglia e a concedere loro di scendere nelle profondità del Sottosuolo.

P3. Portale magico

Questo *portale* a senso unico conduce da questo scuro corridoio alla cosmopolita città di Sigil, su un altro piano di esistenza. Non si sa esattamente come funzioni questo *portale* ma si pensa che sia necessario un qualche tipo di chiave.

P4. Portale magico

Questo *portale* a doppio senso conduce ad una stanza con muri e pavimento invisibili che rimane sospesa 21 metri sopra le stradine di Irieabor. Parte del pavimento è mancante e la stanza ha una sola finestra, dalla quale è facile uscire con prove di acrobazia. Gli abitanti di Irieabor, impauriti da queste comparse improvvise, hanno cominciato a pagare profumatamente maghi perché lancino rapide *palle di fuoco* a chiunque compaia all'improvviso sopra le loro teste.

Irrompere nell'Abbazia

Irrompere nell'Abbazia della Spada è impresa tutt'altro che facile poiché la sorveglianza dei suoi difensori è continua. Numerose pattuglie controllano i boschi circostanti, sfidando chiunque incontrino, e i tunnel sotto l'abbazia sono ben sorvegliati nei punti strategici, anche nel caso in cui il numero di soldati non sia sufficiente a tenere d'occhio ogni *portale*. I Devoti hanno inglobato l'intera fortificazione con un incantesimo *santificare* che concede *aiuto* a tutti coloro che adorano Tempus. Data la predile-

zione dei drow ad attaccare quando la luce del sole si è affievolita, le difese notturne sono se possibile anche più massicce di quelle diurne. Sebbene i visitatori siano i benvenuti all'Abbazia, e autorizzati a rimanervi fino a nove giorni per volta, sono continuamente sorvegliati e non hanno il permesso di avvicinarsi ai pozzi, alle armerie o alle cucine dell'Abbazia e non possono nemmeno accompagnare le pattuglie dell'Abbazia.

Se l'abbazia ha un punto debole, è sicuramente la sua penuria di combattenti. Data questa situazione, eventuali infiltrati disposti a entrare nelle fila delle Spade Consacrate hanno buona probabilità di penetrare le difese dell'abbazia. Una maniera particolarmente astuta può essere quella di unirsi in un primo momento agli Soldati del Lord di Battledale, che sono spesso in visita presso l'Abbazia, stimati dai seguaci di Tempus e meno soggetti di altri all'esame minuzioso che consente l'accesso all'Abbazia.

Adattare il tempio

Piccole abbazie come l'Abbazia della Spada sono sparse per tutto il Faerûn e possono avere molte divinità patrone differenti. I seguaci di Tempus tendono a costruire le loro abbazie-fortezze in quelle regioni carenti in difese e prive di un'autorità centrale, dove un esercito della chiesa possa agire come unica speranza per gli abitanti della zona. Il Nord, le Terre Centrali Occidentali, le Valli, la regione del Mare della Luna, il Vast, Thesk, il Chondath rurale e pure lo Shaar sono luoghi adatti per un'abbazia di adoratori di Tempus. Semplicemente sostituire i drow con un'altra minaccia locale, come gli orchi per un'abbazia situata ai piedi delle Montagne Rauvin, e considerarla come la successiva abbazia lungo la Scia delle Lacrime di Tempus (vedi l'aggancio per avventura "Scia delle Lacrime", pagina seguente).

Azuth: Sebbene le abbazie dedicate al Patrono dei Magi siano piuttosto rare al di fuori di Halruaa, si possono trovare occasionalmente nelle regioni in cui l'Arte viene utilizzata senza freno, devastando queste terre con frequenti battaglie magiche. A volte si trovano sopra *portali* che danno su altri mondi, in modo da controllare eventuali intrusi dotati di magia. Dedicata all'Altissimo, l'Abbazia della Bacchetta diventa un luogo di battaglie magiche, dove *palle di fuoco* e *fulmini* vengono scagliati con regolarità. Cambiare le lacrime rosse con le *lacrime di Laeral* e i ranghi delle Spade Consacrate con i maghi e gli stregoni di allineamento legale delle Pergamene Fatate. Alcuni dei comandanti potrebbero essere devoti arcani.

Bane: I servitori del Signore Nero cercano di ampliare il rigido dominio della loro divinità, e abbazie dedicate al Signore dell'Oscurità giocano un ruolo cruciale nell'espandere la tirannia di Bane. Dedicata al Signore Oscuro, l'Abbazia della Verga è un luogo ancora più sinistro dal momento che l'esercito dell'Abbazia ha come unico scopo quello di rafforzare i dettami del loro oscuro prelato. Lo stato di perpetua guerra in cui si trovano i soldati dell'Abbazia è la nobile causa che attende guerrieri fuorilegge vogliono la libertà e liberare la loro patria. Sostituire le Lacrime di Tempus con dei ravenar e inserire parecchie guardie nere tra i comandanti delle Spade Consacrate.

Tyr/Torm/Helm: Nonostante le loro diversità in quanto a dottrina, le Abbazie di questi dei ricoprono lo stesso ruolo di quelle di Tempus. La fame di battaglie è minore ma il fervore nel dispensare la giustizia ne crea molte, specialmente nei momenti di bisogno. Con questo obiettivo in animo, l'Abbazia dello Scudo esercita una notevole influenza sugli affari e sull'amministrazione della comunità locale. Per tutte e tre le divinità, le Spade Consacrate dovrebbero essere paladini e le lacrime rosse, reliquie della fede, dovrebbero essere sostituite con quarzi blu (Tyr), agate di fuoco (Helm) o granati (Torm).

Coinvolgere i giocatori

L'Abbazia della Spada può essere utilizzata in svariati modi in una campagna ambientata nelle Valli. Come bastione di forza in una regione di crescente pericolo, l'Abbazia può fungere inizialmente come luogo di ristoro e riorganizzazione per il gruppo e inoltre i personaggi potrebbero visitare i vicini Rifugi Fantasma o la foresta circostante. In seguito, i problemi inerenti all'abbazia potrebbero catapultare i personaggi negli intrighi politici e mercantili della regione, a cui fa da sfondo la sempre più probabile possibilità di guerra. E infine, la vicinanza dell'abbazia ad un gruppo di *portali* fino ad oggi non ancora esplorati permetterà a personaggi potenti di attraversare velocemente il Faerûn alla ricerca di avventure e di poter fare ritorno con altrettanta rapidità ai loro territori nativi.

Un traditore nella nebbia

La dipartita della Corte Elfica da Cormanthor ha fatto sì che la Strada di Rauthauvyr sia ora più pericolosa di prima. L'attento controllo elfico è stato sostituito da attacchi di bande di banditi opportunisti, mostri e drow. Le autorità Sembiane ritengono di poter sistemare la faccenda stabilendo contatti commerciali amichevoli con le nuove comunità drow di Cormanthor.

La contessa Mirabeta Selkirk, cugina dell'attuale Gran Maestro

Sugli scaffali

Esempi di titoli che si possono reperire nella Libreria di Guerra:

Il punto di vista di un guerriero di Galgarr Thormspur, Maresciallo di Maligh
Alla maniera di un antico guerriero di Dathlance di Selgaunt
Ballate e tradizioni di una strada polverosa di Sharanralee
Ossa consumate e teschi rotti di Rauthglur Ormyndake
Le cronache del Gran Camminatore di Halgar "Gran Camminatore" Ankarkyn di Tethyr
Il lascito dei caduti di Khelben "Bastone Nero" Arunsun
Compendio sull'ottone di Tellar Moendath di Luskan
L'età dell'oro dei goblin di Artur Shurtmin, Maestro del Sapere di Berdusk
Mi ricordo: memorie di un Ammazzadraghi di Aernstag Oeblym di Starmantle
Libro della guerra di un Imaskari autore sconosciuto; rintracciabile solo in traduzioni in Comune e in Nanico, non nel testo originale
Nessuno tranne i non morti: la mia vita di Alabaer Dree, Flagello dei Non Morti
Sui clan di Shanqtar e sulle loro battaglie di Bryth Tolar del Clan Ironhelm di Mirabar
Vita di un guerriero di Azlundar, Leone di Neverwinter
In memoria dei caduti di Delder Morgablade, Saggio di Teflamm
Scontro di lame: una storia del nord di Halvidon Maeraed, Bardo di Elturel
Libro rosso di un Mago di Thay di Thaelrythyn di Thay
La guida di campo della Principessa d'Acciaio di Sua Altezza Reale la Principessa Alusair
Tattiche del drago purpureo di Nacacia Obarskyr di Cormyr
Trattato contro il Metallo Insanguinato di Fairin Icemantle
Mago della guerra per venti inverni di Estimyra di Alto Corno
Valoroso ma sconfitto di Glimmerdarth Gulprin, lo "Gnomo Saggio"
A spasso con piume e spada di Mirt il Prestasoldi
Le strade degli dei di Thaldeth Faerossdar
L'armeria di un mago: compendio di Khelben "Bastone Nero" Arunsun
Stelle gialle sopra la mia tomba di Indrikh Darsiir, lo "Gnomo Senza Morte"
Come ruppi la Lama di Zelthor di Haldegon Marpiir, Signore di Castel Duro

della Sembia, ha di recente mostrato un notevole interesse per il Mercato dei Sei Forzieri, che utilizza in maniera consistente la Strada di Rauthauvyr. Nella speranza di incrementare le sue fortune personali, è andata oltre quanto fatto dal Consiglio della Sembia e ha installato una spia al suo servizio all'interno dell'Abbazia della Spada. Questa spia ha passato informazioni riguardanti preparazioni militari e movimenti di soldati all'interno dell'Abbazia che hanno raggiunto, con una serie di intermediari discreti, i drow del Casato Jaerle, che persegue i suoi attacchi contro Battledale per celare le sue vere intenzioni (accaparrarsi tutto l'antico *mythal* elfico). In cambio di queste informazioni, il Casato Jaerle ha assicurato, sempre con l'essenziale discrezione, il passaggio sicuro delle carovane del Mercato dei Sei Forzieri lungo la Strada di Rauthauvyr.

Miklos Selkirk, figlio del Gran Maestro della Sembia e spesso ambasciatore presso i drow per il Consiglio della Sembia, è venuto a conoscenza di questo tradimento. Egli si trova in una posizione delicata, dal momento che non desidera infastidire i drow ed esporre pubblicamente gli interessi del Gran Maestro con i drow, e non considera la caduta di Battledale (e quindi l'ampliarsi dei territori governati dai drow) un investimento a lungo termine per la Sembia. Inoltre, se il tradimento di Mirabeta dovesse diventare cosa pubblica, le sue azioni renderanno vane le già deboli relazioni diplomatiche e commerciali Sembiane con le altre valli e ridurranno in disgrazia tutta quanta la famiglia Selkirk. Data questa situazione, Miklos ha bisogno di assoldare avventurieri che eliminino la spia senza far capire ai drow che egli stesso è coinvolto e senza che i seguaci di Tempus si accorgano che tra i loro ranghi vi era una spia.

Demoni delle profondità

Il Reverendo Fratello Derim Whiteshield dell'Abbazia del Covone Dorato di Mistledale ha inviato una missiva segreta al Sacerdote-Generale dell'Abbazia della Spada nella quale riportava la notizia, non verificata, di un demone dalla testa di cane e con quattro braccia avvistato nei tunnel del Sottosuolo a nord di Battledale. Dal momento che la descrizione di questo demone corrisponde a quella del demone che assassinò e si nutrì del cadavere del suo predecessore, Gorym vorrebbe eliminarlo in modo che Eldan Ambrose possa essere *resuscitato* se il suo spirito lo desidera e se la guerra dovesse rimanere insoluta. Tuttavia, Gorym teme che queste dicerie possano essere state sparse dai drow che hanno compiuto razzie a Battledale in modo da allontanare le forze dell'Abbazia lontano dalla base. Inoltre, conosce Jarath abbastanza bene da sapere che la Prima Spada scenderà nelle profondità con la maggior parte dei soldati dell'abbazia non appena avrà anche solo una minima conoscenza di questa diceria, lasciando quindi l'Abbazia, ma anche gli stessi soldati, in preda ad una grande minaccia. Data questa situazione, Gorym ha bisogno di una piccola compagnia di avventurieri che entrino nell'abbazia come unità militare di supporto. Quindi, invierà gli avventurieri nel Sottosuolo affinché "provino" il loro coraggio ufficialmente ma in realtà con il preciso compito di eliminare il demone.

Scia delle Lacrime

Gorym riceve una visione nella quale Eldan riuscì a seguire solo una parte del percorso del Martello dei Nemici in seguito alla sua comparsa nei Reami, durante il Periodo dei Disordini. A quanto pare, il Signore della Battaglia si manifestò in verità in un'altra zona dei Reami e la Scia delle Lacrime di Tempus continua attraverso uno dei *portali* che si trovano sotto l'Abbazia della Spada. Poco incline a sfilare i ranghi già indeboliti dell'Abbazia finché non saprà attraverso quale *portale* giunse il Martello dei Nemici, Gorym chiede ai personaggi di esplorare la zona al di là dei *portali* noti e non noti sotto l'Abbazia alla ricerca della lacrima rossa successiva. Questo aggancio potrebbe condurre i personaggi ad un viaggio attraverso varie abbazie dedicate a Tempus, tutte costruite lungo il percorso di Tempus. Una di queste potrebbe addirittura essere fondata da un personaggio che venera Tempus.

La casa oscura di Saerloon

Coloro che solcano i mari nei pressi della costa meridionale della Sembia hanno battezzato con il nome di "Gola di Umberlee" l'infida via di accesso a Saerloon. Si tratta di una baia difficile da navigare, ricca di dozzine di isolette e innumerevoli scogli di grandi dimensioni. Secondo alcuni storici, Saerloon (un tempo chiamata Chondathan) divenne il principale porto della Sembia in seguito all'edificazione di un grande faro su una delle isole e di una serie di boe illuminate durante il regno del mastro mercante Saer. Queste luci avevano lo scopo di avvertire i capitani delle navi della presenza di acque poco profonde e di guidare i viandanti del mare nelle ore notturne. In tempo di guerra, le luci si potevano spegnere facendo sì che i pericoli naturali, offerti dalla baia, potenziassero le strategie difensive della città. Il faro, di granito, noto come il Faro di Hezemdell, illuminò il porto per più di un migliaio di anni fino a che un terribile uragano non lo distrusse durante il Periodo dei Disordini. Senza luci notturne a guidare i naviganti di notte, i mercanti locali, preoccupati per i loro introiti, ribattezzarono l'anno seguente il "Regno di Shar". Anche i più abili divinatori della Torre dei Misteri di Mystra non compresero neppure lontanamente quanto questo nome fosse appropriato.

Lady Merelith della Guardia, principessa mercante di Saerloon, fece costruire un nuovo faro nell'Anno del Serpente (1359 CV), assicurando un viaggio senza incidenti a mercanti e naviganti che si spostavano dalla Città dei Diavoli Scolpiti al Mare delle Stelle Cadute. Merelith affidò a Zembrath Klun, suo lontano cugino di Westgate, la custodia del faro. Pochi lo conoscevano prima che gli venisse affidato questo incarico. Klun e una squadra di architetti si misero subito al lavoro per ripristinare le luci nella baia di Saerloon.

Costruito vicino alle rovine del Faro di Hezemdell, sulla rocciosa Isola di Mezeketh, il nuovo faro è in realtà più una centrale erogatrice di luce, dal momento che parecchi altri edifici supportano la torre con le loro luci. Edificate seguendo la tipica architettura di Saerloon, queste costruzioni presentano una statuaria notevole, con gargoyle che lanciano occhiate ambigue e diavoli dal sorriso altrettanto inquietante presenti in ogni arco e angolo. Uno dei pochi ufficiali cittadini che visitò l'isola a seguito della costruzione della centrale scrisse nel suo rapporto alcune note su queste statue particolari, suggerendo che il curioso sogghigno scolpito in bocca a questi gargoyle simboleggi il fatto che queste creature inanimate nascondono un segreto riguardante questo luogo e il suo custode. Se le osservazioni casuali di questo burocrate hanno condotto ad una qualche investigazione, i signori mercanti di Saerloon avrebbero potuto porre fine a quello che sarebbe divenuto il più importante edificio dedicato alla divinità oscura, Shar, in tutta la Sembia. Oggi, dopo più di dieci anni, il faro di Zembrath Klun è un punto di ritrovo per i fedeli della Signora della Perdita e un'istituzione importante per un'iniziativa internazionale extraplanare che potrebbe rafforzare notevolmente il clero di Shar nella guerra spirituale che impazza in tutto il Faerûn.

Le attività malvagie della Casa Oscura, come viene chiamato ironicamente il faro da Klun e dai suoi compatrioti, sono rimaste avvolte nel silenzio per più di dieci anni. Ciò è dovuto in parte al fatto che Klun e la sua famiglia servono la città in maniera impeccabile come custodi della luce, comunicando con i loro superiori in città per mezzo di un intermediario e rimanendo lontani da contatti pubblici. Un pastore viene pagato per occuparsi delle pecore che sembrano muoversi liberamente per l'isola e nelle rare occasioni in cui un'emergenza porta una barca alla spiaggia della costa ovest dell'isola, i naviganti vengono trattati con grande gentilezza, viene offerto loro cibo di stagione e letti caldi per riposare nella casa del custode, che si trova attaccata al faro.

Solo a coloro che trafficano negli affari più sporchi di Saerloon, come il mercato di schiavi, traffico di droga e omicidi su commissione, arrivano dicerie sul fatto che Klun è molto più di ciò che appare e che sull'Isola di Mezeketh si trova una via di fuga dalla città per coloro che giurano fedeltà alla Signora della Notte

sul cadavere di un innocente assassinato a questo scopo. Per questi esseri dall'animo crudele, la Casa Oscura offre rifugio, cure o anche una via di fuga attraverso un insolito *portale* che conduce ad un luogo recondito nelle misteriose pieghe del Piano delle Ombre. Questo posto, chiamato Calice di Adumbral, è abitato dalla tenebra Volumvax, un essere senza età annoiato dal mantenere il suo ruolo celato nella politica per il potere sul Faerûn e, per questo motivo, ha aperto una serie di *portali* che portano a diverse città sparse per il continente. Dalla sua base nei piani, Volumvax complotta contro i suoi nemici (ossia praticamente tutti) e congegna piani che possano aiutare se stesso e Shar (con una forte spinta individualista però).

Ma non tutto è andato come pianificato. Dopo un decennio di servizio impeccabile e senza macchia alla chiesa di Shar, Zembrath Klun è diventato meno attento. Nel tentativo di guadagnarsi l'amicizia di Volumvax attirando nuovi fedeli alla causa di Shar, Klun ha stretto alleanze con uomini che solo cinque anni fa avrebbe massacrato, e questi ultimi, al loro ritorno in città, hanno raccontato in preda all'alcool di un regno dai contorni sfumati al di là del faro. Inoltre, lo stesso Volumvax ha insegnato a Klun la vera arroganza e insieme si sono guadagnati nemici pericolosi, come gli Zhentarim e i Maghi Rossi di Thay. Mentre Volumvax, l'autoproclamatosi "Lord Sciografia" vorrebbero avere un ruolo di primo piano nel Faerûn, gli Zhent e i Thayan *possiedono* un ruolo di primo piano e non lo hanno certo ottenuto con l'onestà. Lo status quo si trova al suo termine. O Volumvax sarà vittorioso nella sua cerca per il potere, o perirà. Forse, le investigazioni di un'intrepida banda di avventurieri potrebbe spostare l'ago della bilancia dall'una o dall'altra parte.

cerimonie

Zambrath Klun mantiene la necessaria segretezza che si confà alla sua posizione. Per questo motivo, l'isola di Mezeketh è teatro solo di alcune celebrazioni dedicate alla Signora della Perdita. La notte della Festa della Luna, una festività dedicata a Shar nota come la Calata delle Tenebre, rappresenta con tutta probabilità la maggiore minaccia alla segretezza del vero ruolo di Klun. In quella notte, quasi tre dozzine di fedeli di Shar si recano da Saerloon sull'isola per presenziare alle cerimonie che si tengono nel Calice di Adumbral.

In passato, i supplicanti giungevano all'isola con le loro piccole imbarcazioni, ma dopo che nel 1341 CV il criminale Meridian Gan si presentò sull'isola con questo mezzo, Klun cambiò le regole. Infatti Gan era arrivato la mattina presto portandosi con sé, senza saperlo, un manipolo di cacciatori di taglie al servizio della Guardia di Saerloon. Gli inseguitori vennero fermati dalla moglie di Klun e dai suoi figli mentre Klun stesso si recò al Calice, uccise Gan, portò il suo cadavere indietro sull'isola e lo gettò nella vecchia cisterna. Sebbene cercasse di fare apparire l'evento come un suicidio e si mostrasse fattivamente d'aiuto ai cacciatori di taglie nella ricerca del criminale, quando il cadavere venne trovato egli si trovò comunque implicato e rischiò di essere scoperto. Oggi, alla Calata delle Tenebre, tutti i supplicanti vengono portati sull'isola dal barcaiolo al suo servizio, Rimrus, sulla *Sposa Chondathan*.

Come tutti gli adoratori di Shar, la famiglia Klun deve eseguire un atto di pura crudeltà una volta a decade. I frequenti viaggi di Klun al Calice di Adumbral gli offrono moltissime opportunità a riguardo. Di recente, sua moglie e i suoi due figli hanno mostrato meno passione nelle azioni malvagie richieste dalla fede. Le azioni "malvagie" ultimamente vanno dalla tosatura di una delle numerose pecore dell'isola alle punzecchiature al pacato Flent, il pastore mezzo scemo della centrale (e del tutto ignaro di ciò che vi accade). Klun non è contento di vedere che la sua famiglia mostri, nei confronti della fede, meno zelo di quanto ne professi lui, ma nonostante ciò si rifiuta di sottometterli agli orrori del regno di Volumvax. Rimrus invece, da parte sua, con i suoi frequenti viaggi da e per Saerloon, ha moltissime opportunità di compiere il suo dovere sui poveri disgraziati delle classi inferiori.

Qualsiasi straniero che, una volta giunto sull'isola, chieda la locazione del prossimo rituale sacrilego in onore di Shar verrà gentilmente allontanato. Tutta la malavita di Saerloon è al corrente che qualsiasi contatto deve essere prima stabilito con Rimrus. Coloro che arrivano sull'isola senza la sua intermediazione (e, se si tratta della loro prima visita, con un sacrificio) sono cacciati via da Klun, che ha sviluppato un'ottima capacità nel chiamarsi fuori dai guai.

servizi

A parte il mantenimento cruciale del faro con la sua *fiamma perenne* e un giro quotidiano per controllare la dozzina di boe illuminate sempre da *fiamma perenne* che annunciano l'avvicinarsi a Saerloon, Zembrath Klun sovrintende a pochi altri servizi per la comunità e raramente interagisce con il pubblico. Rimrus si occupa dei contatti con i potenziali supplicanti. La feccia di Saerloon è a conoscenza che Rimrus è una persona dai contatti importanti e che ci si può rivolgere a lui per tutta una serie di servizi illeciti.

Coloro che si vogliono vendicare di qualcuno spesso si rivolgono a Rimrus, il quale passa la maggior parte del suo tempo in una bettola di nome "da Feskum" al Quartiere del Molo, una zona popolare e puzzolente, che si trova tra il mercato all'aperto detto "Mercato del Delfino", le mura est della città e la zona del porto. Coloro che sono in cerca di vendetta si rivolgono al barcaiolo per una serie di servizi che spaziano dall'umiliazione pubblica all'omicidio e, sebbene finga di essere mortalmente offeso quando è quest'ultimo il servizio richiesto, 2.000 mo (di cui una metà in anticipo) sono più che sufficienti per procacciarselo. Rimrus si tiene un quarto di questa cifra e dà il resto a Klun. Il custode del faro tiene per sé, a sua volta, 250 mo e porta il rimanente al Calice dove lo devolve alle casse di Volumvax. Quindi, Lord Sciografia designa uno dei suoi numerosi agenti (di solito proveniente da un'altra città del suo reame) per portare a termine il compito. Raramente questi assassini vengono pagati, essendo un assassinio considerato una prova di fede del supplicante nei confronti di Volumvax. Coloro che non portano a termine lo scopo assegnato vengono uccisi da un altro agente: raramente il signore delle tenebre non ha a disposizione nessun nuovo novizio da mettere alla prova.

Molti disperati che chiedono l'aiuto di Rimrus non vogliono affatto un omicidio. Chiedono una via di fuga: dalla Guardia Cittadina, da potenti avventurieri, dagli Arpisti, o da un'altra mezza dozzina di società segrete che infestano la Città dei Diavoli Scolpiti. Durante l'anno è circolata la voce che Rimrus sia a conoscenza di un passaggio segreto che conduce fuori dalla città ma su questo punto finge di non sapere nulla e offre al malcapitato una birra per fargli passare dalla testa queste balzane idee. Nella conversazione che segue il barcaiolo sonda il compagno di bevuta circa il suo credo religioso, a volte buttando qua e là frasi prese direttamente dalle litanie di Shar. Quei pochi che le riconoscono e accettano gli insegnamenti della Signora della Perdita entrano nelle grazie di Rimrus. Quest'ultimo riferisce al disgraziato di essere in

credo della casa oscura

Quando la luce lunare verrà oscurata per sempre dal cielo notturno, Lord Volumvax sarà vincitore con il sangue di Selûne che sporca le sue mani. Sua è la lungimiranza necessaria che scaglierà Toril nel Buio Eterno, quando l'amarezza e il risentimento del mondo si manifesteranno nell'oscurità delle tenebre per ingoiare i buoni di cuore e i deboli. Cerca il rifugio offerto dal Calice di Adumbral e riunisciti laggiù con i tuoi fratelli e le tue sorelle per spargere ai quattro venti il nome sacrilego di Shar in tutto il Faerûn. Muoviti con attenzione nel mondo esterno, indossa sempre la maschera del personaggio di circostanza, la falsa identità che genera la fiducia negli sciocchi. Sii sempre pronto a tagliare la gola anche al più fedele dei tuoi alleati se questo è l'ordine di Lord Sciografia, poiché Volumvax è l'oscurità che ha preso forma, e la sua voce è quella della Signora della Notte.

grado di procurargli una via di fuga, ma solo a condizione che egli sia a sua volta in grado di offrire un sacrificio vivente. Non fa mai riferimento all'Isola di Mezeketh in queste contrattazioni e invita il disperato a presentarsi al tramonto del giorno seguente all'attracco della *Sposa Chondathan*.

In alcune rare occasioni, Rimrus accompagna di nascosto la figlia adolescente di Zembrath Klun, Selice, in città, a bordo della *Sposa*. Selice permette al barcaiolo senza scrupoli di abusare fisicamente di lei in cambio dei passaggi ma da parte sua non c'è alcuna passione nei loro scambi sessuali. Arrivata in città, lascia Rimrus per unirsi ad una compagnia non proprio ideale di amici, molti dei quali fanno parte dei ranghi dei Coltelli della Notte, un'associazione non esattamente caritatevole di ladri e tagliagole. Gira voce tra i membri dell'associazione che Selice sia in grado di manipolare la Trama d'Ombra e a volte la ragazza invita qualcuno dei suoi giovani amici a farsi un giretto sull'isola per "giocare" insieme. Ciò che nessuno degli abitanti dell'isola sa è che questi "giochi" si svolgono nel fienile della stalla, dove Selice passa la maggior parte del suo tempo a insegnare a questi amici come tessere la Trama d'Ombra. Non chiede nulla in cambio, insegnando volentieri a coloro con cui ha stretto rapporti d'amicizia in città. Se sospettasse che uno di questi amici la stesse usando per arrivare a suo padre, non ci penserebbe un attimo ad eliminarlo.

Gerarchia

Sebbene nominalmente Zembrath Klun sia in controllo dell'Isola di Mezeketh, lui e la sua famiglia sono al servizio di Volumvax, il quale raramente lascia il Calice di Adumbral. Sull'isola, Klun è il padrone assoluto. Sul Piano delle Ombre tuttavia è solo uno dei tanti guardiani che si occupano di mantenere attivi i vari mezzi di trasporto del culto di Shar in tutto il Faerûn. Klun apprezza l'importanza della sua posizione e si occupa degli affari della centrale di luce con una certa disinvoltura e parecchio orgoglio. La sua famiglia obbedisce ai suoi ordini senza polemizzare poiché sono stati testimoni del modo orribile in cui terminano le sue discussioni, quindi rispettano il suo potere e la sua crudeltà. Tratta sua moglie e i suoi figli con la stessa affettuosità, il che significa che li considera più utili del pastore scemo e muto, Flent. Sebbene consideri Rimrus un suo inferiore, Klun apprezza la sua devozione a Shar e il suo zelo nello sporcarsi le mani pur di mantenere i segreti dell'isola come tali.

Zembrath Klun: Umano Ldr6/Clr3/Manto notturno8 di Shar; GS 17; Umanoide Medio; DV 6d6+6 più 11d8+11; pf 87; Iniz +5; Vel 9 m; CA 20 (contatto 15, colto alla sprovvista 20); Att +15/+10/+5 mischia (1d6+4/18-20, *stocco+1*); o +20/+15/+10 a distanza (1d4+4 più 1d6 freddo/x3 più 2d10 freddo, *chakram esplosione di ghiaccio ritornante+2*); AS Intimorire non morti 5 volte al giorno, attacco furtivo +3d6; QS Incantesimi dell'oscurità, disco della notte, eludere, occhi di Shar, mente di Shar, parlare per mezzo delle ombre, carezza di Shar, trappole, *bugie vere*, schivare prodigioso (bonus di Des alla CA, non può essere attaccato ai fianchi); AL NM; TS Temp +14, Rifl +15, Vol +16; For 14, Des 21, Cos 12, Int 14, Sag 13, Car 14.

Abilità e talenti: Artista della Fuga +14, Cercare +11, Comunicazione Segreta +12, Concentrazione +9, Conoscenze (arcane) +5, Conoscenze (religioni) +8, Diplomazia +13, Falsificare +11, Guarire +8, Intimidire +4, Intrattenere +6, Leggere Labbra +11, Muoversi Silenziosamente +14, Nascondersi +14, Osservare +10, Percepire Inganni +8, Professione (guardiano del faro) +5, Raccogliere Informazioni +11, Raggirare +14, Sapienza Magica +8, Scalare +11; Arma Focalizzata (chakram), Combattere alla Cieca, Competenza nelle Armi Esotiche (chakram), Estrazione Rapida, Incantesimo Focalizzato (Ammaliamento), Magia Insidiosa, Magia Perniciosa, Magia della Trama d'Ombra, Volontà di Ferro.

Incantesimi dell'oscurità: Zembrath può pregare per ricevere qualsiasi incantesimo del dominio dell'Oscurità come se fosse nella sua lista degli incantesimi divini. L'incantesimo occupa uno slot di incantesimi di livello pari al suo livello nella lista del dominio dell'Oscurità.

Disco della notte (Sop): Qualsiasi chakram che Zembrath utilizza viene considerato come se fosse un *chakram ritornante+2*. Se rimane per più di 1 round fuori dalla sua portata, il chakram recupera le sue capacità originali. Se l'arma possiede altre capacità (per esempio la capacità *gelida*), queste capacità si applicano ancora, e se l'arma possiede un bonus di potenziamento migliore di +2, si applica il maggiore tra i due bonus.

Occhi di Shar (Str): Zembrath ha gli occhi completamente neri. Possiede la scurovisione fino a 18 metri e può anche vedere attraverso l'oscurità magica fino a 3 metri con la stessa visione in bianco e nero fornita dalla scurovisione.

Mente di Shar (Str): Zembrath aggiunge il suo bonus di Intelligenza a tutti suoi tiri salvezza (incluso nelle statistiche sopra).

Parlare per mezzo delle ombre (Sop): Come azione gratuita, Zembrath può sussurrare misticamente brevi messaggi attraverso le ombre ad altri seguaci di Shar entro 150 metri. Tutti i seguaci di Shar entro il raggio di azione sentono il messaggio come un sussurro nella loro mente. Gli astanti possono udire le parole se sono vicini a sufficienza da poter sentirle pronunciare dalle labbra da Zembrath, con una prova di Ascoltare con CD 15 se l'ascoltatore si trova entro 3 metri da Zembrath, +5 per ogni 1,5 metri aggiuntivi.

Carezza di Shar (Sop): Zembrath può circondare di magia della Trama d'Ombra un chakram, una frusta, o un pugnale da lui custodito, donando temporaneamente all'arma la capacità *sacrilega*. Questa capacità dura per 1 round ogni volta che viene utilizzata, e può essere invocata come azione gratuita due volte a decade. Zembrath deve decidere di utilizzare questa capacità prima di effettuare l'attacco, e se l'attacco fallisce quell'utilizzo è sprecato.

***Bugie vere:* (*Sop*)**: Zembrath può raggiungere i recessi della mente di una creatura e modificarne la memoria come per l'incantesimo *modificare memoria* lanciato da un bardo di 17° livello. Può utilizzare questa capacità due volte a decade.

Incantesimi da chierico preparati (6/7/5/5; CD base = 11 + livello dell'incantesimo): 0 - *cura ferite minori, individuazione del magico, individuazione del veleno, infliggi ferite minori*** (2), *lettura del magico*; 1° - *anatema***, *comando***, *contrastare elementi, devastazione***, *foschia occultante**, *protezione dal bene, santuario*; 2° - *blocca persone***, *cecità/sordità**†*, *estasiare***, *infliggi ferite moderate, silenzio*** ; 3° - *contagio***, *infliggi ferite gravi, luce nera***†*, oscurità profonda***, *preghiera*.

*Incantesimo di dominio. Divinità: Shar. Domini: Male (lancia gli incantesimi del male a livello dell'incantatore +1), Oscurità (talento Combattere alla Cieca gratuito).

**CD base del tiro salvezza = 12 + livello dell'incantesimo.

†10° livello dell'incantatore.

Proprietà: Armatura di cuoio borchiato+2, chakram ritornante esplosione di ghiaccio+2, stocco+1, mantello della distorsione maggiore, 4 chakram.

Zembrath Klun è stato al servizio di Shar fin dalla sua fanciullezza, trascorsa nei distretti più poveri di Westgate. Dopo essersi addestrato in una delle immancabili gilde di ladri cittadine, si guadagnò un passaggio sulla caravella *Orgoglio di Iolavai*. Qui, incontrò un influente chierico della Signora della Perdita che sfruttò il casuale interesse del ragazzo in Shar per trasformarlo in un servitore devoto e credente della dea.

Ora, a 44 anni, con moglie e due figli, Klun rappresenta ciò che si raccoglie passando la vita al servizio di Shar. È immensamente orgoglioso della posizione che ha acquisito e prende precauzioni extra per assicurarsi che i suoi affari sull'Isola di Mezeketh rimangano nell'ombra. Recentemente si è enormemente infuriato venendo a sapere che suo figlio, Medar, è riuscito in qualche modo ad entrare nel Calice di Adumbral di nascosto, e da allora proibisce alla sua famiglia di "giocherellare" con l'attrezzatura della stanza della lanterna.

Di piccola statura e tarchiato, con la carnagione scura, Klun non assomiglia per nulla al suo presunto cugino, il capo nominale di Saerloon Merelith (i due in realtà non sono affatto parenti: Klun ha ottenuto il posto di guardiano del faro con la corruzione e la costrizione magica). Il suo atteggiamento assomiglia a quello di un contabile maligno: è talmente ossessionato dai particolari da tralasciare del tutto faccende ben più importanti. Un tempo pronto a

scattare su tutte le furie con violenza, di recente ha migliorato nettamente il suo comportamento agli ordini di Lord Sciografia.

Se l'isola dovesse essere in un qualche modo minacciata, Klun preferirà fare uso delle sue abilità di raggiro e, solo come ultima risorsa, utilizzerà la capacità *bugie vere* che ha ottenuto divenendo un manto notturno al servizio di Shar.

Thalis Klun: Umana Ldr7/Oda3; GS 10; Umanoide Medio; DV 7d6+7 più 3d6+3; pf 45; Iniz +7; Vel 9 m; CA 18 (contatto 13, colto alla sprovvista 18); Att +10/+5 mischia (1d6+3/18-20, *stocco+2*); AS Attacco furtivo +4d6; QS Scurovisione 18 m, eludere, nascondersi in piena vista, illusione d'ombra, evocare ombre, trappole, schivare prodigioso (bonus di Des alla CA, non può essere attaccata ai fianchi); AL CN; TS Temp +4, Rifl +11, Vol +4; For 12, Des 16, Cos 13, Int 15, Sag 12, Car 14.

Abilità e talenti: Artista della Fuga +16, Ascoltare +14, Cercare +14, Comunicazione Segreta +11, Diplomazia +17, Equilibrio +13, Intimidire +4, Intrattenere +12, Muoversi Silenziosamente +13, Nascondersi +16, Raccogliere Informazioni +12, Raggirare +15, Scalare +11; Iniziativa Migliorata, Maestria, Mobilità, Riflessi da Combattimento, Schivare.

Scurovisione (Sop): Thalis può vedere nell'oscurità come se fosse permanentemente sotto gli effetti di un incantesimo di *scurovisione.*

Nascondersi in piena vista (Str): Thalis è in grado di utilizzare la sua abilità Nascondersi anche quando è osservata, fintantoché si trova a meno di 3 metri da un'ombra di qualsiasi tipo. Non ha bisogno di un oggetto effettivo dietro il quale nascondersi.

Illusione d'ombra (Mag): Una volta al giorno Thalis può creare illusioni visive utilizzando le ombre circostanti come per l'incantesimo arcano *immagine silenziosa.*

Evocare ombre (Sop): Thalis è in grado di evocare un compagno ombra (vedi *Manuale dei Mostri* per le statistiche dell'ombra). Il suo allineamento è caotico neutrale e non può essere scacciata, intimorita o comandata da chiunque altro. Se l'ombra viene distrutta o Thalis la congeda, essa deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 15) o perdere 600 PE. Un eventuale successo riduce la perdita a 300 PE. Un compagno ombra distrutto o congedato non può essere sostituito per un anno e un giorno. Thalis non ne ha una da ormai parecchi anni.

Proprietà: Armatura di cuoio borchiato+2, stocco+2, guanti cattura-frecce.

Quando Thalis Degaan conobbe Zembrath Klun 22 anni fa, le sembrava avventuroso, spudorato e sensuale... esattamente il tipo di uomo di cui aveva letto in quei libri che la madre cercava disperatamente di nasconderle. Decise quindi di abbandonare i suoi amici con i quali aveva formato una banda di strada a Westgate, devoti a Mask, per sposare il suo misterioso e oscuro principe azzurro.

Dopo la nascita della prima figlia, Selice, Zembrath cominciò ad essere violento. Se non fosse stata potente quanto lui in combattimento, avrebbe sicuramente finito per essere una vittima dei suoi continui mutamenti d'umore. Più di una volta Thalis è stata obbligata a evocare un'ombra, grazie ai suoi poteri da ombra danzante, per far desistere il marito dalle sue profferte poco gradite.

Da quando la famiglia si è stabilita sull'Isola di Mezeketh, la vita di Thalis è descrivibile con due sole parole: noia costante. Non ama più Zembrath, pensa che Selice sia petulante e di recente si è pure allontanata da suo figlio, che era il suo preferito, di cui non si fida più. Ha una relazione senza passione con l'uomo di fatica, Flent, più che altro perché non ha niente di meglio da fare e perché Zembrath non la tocca da anni e le proibisce di lasciare l'isola. Ha trentasei anni, è disperata, e sta per abbandonare sia famiglia che l'isola il prossimo mese. Forse potrebbe tornare a Westgate e unirsi di nuovo ai suoi compagni di adolescenza al servizio di Mask. Non ha una grande opinione di Shar, e della religione in generale, e pensa che una divinità valga l'altra.

Selice Klun: Umana Mag5/Ado 7; GS 12; Umanoide Medio; DV 12d4+12; pf 42; Iniz +5; Vel 9 m; CA 15 (contatto 11, colto alla sprovvista 14); Att +6 mischia (1d4+1/19-20, *pugnale avvelenato*), o +6 contatto a distanza (per incantesimo); AS Scurovisione 18 m, visione crepuscolare, difesa d'ombra +2, camminare nelle ombre, scudo d'ombra, potenza degli incantesimi +2; AL NM; TS Temp +4, Rifl +4, Vol +9; For 10, Des 13, Cos 12, Int 19, Sag 11, Car 16.

Abilità e talenti: Alchimia +12, Camuffare +13, Concentrazione +11, Conoscenze (arcane) +17, Conoscenze (dei piani) +12, Conoscenze (religioni) +12, Diplomazia +5, Intimidire +5, Nascondersi +11, Raggirare +13, Sapienza Magica +14, Scrutare +12; Incantesimi in Combattimento, Incantesimi Massimizzati, Incantesimi Potenziati, Incantesimi Prolungati, Incantesimi Rapidi, Incantesimi Silenziosi, Iniziativa Migliorata, Magia Insidiosa, Magia Perniciosa, Magia Tenace, Magia della Trama d'Ombra, Scrivere Pergamene.

Scurovisione (Sop): Selice può vedere nell'oscurità come se fosse permanentemente sotto gli effetti di un incantesimo di *scurovisione.*

Visione crepuscolare: Selice può vedere due volte più lontano di un umano alla luce della luna, delle stelle, di una torcia e simili.

Difesa d'ombra: Aggiungere questo valore ai tiri salvezza di Selice contro gli incantesimi delle scuole di Ammaliamento, Illusione e Necromanzia e gli incantesimi con il descrittore dell'oscurità.

Camminare nelle ombre (Sop): Selice può lanciare l'incantesimo *camminare nelle ombre* una volta al giorno.

Scudo d'ombra (Sop): Selice è in grado di creare un disco mobile di energia nero-violacea utilizzando un'azione standard. Lo scudo d'ombra ha gli stessi effetti di un incantesimo *scudo* e fornisce occultamento per tre quarti (possibilità di mancare del 30%) contro gli attacchi che provengono da oltre lo scudo. Proprio come nell'incantesimo *scudo,* Selice può cambiare la direzione di protezione dello scudo d'ombra con un'azione gratuita una volta per round, al momento del suo turno. Selice può vedere oltre lo scudo e attraversarlo, quindi lo scudo non fornisce alcun tipo di copertura o occultamento agli avversari. Dura per 7 round, ma non è necessario utilizzare tutti i round in una sola volta.

Incantesimi da mago preparati (4/5/5/5/4/3/2) CD base = 14 + livello dell'incantesimo): 0 - *individuazione del veleno, lettura del magico, resistenza, suono fantasma**; 1° - *armatura magica, aura imperscrutabile di Nystul**, *individuazione dei non morti, sonno**, *tocco gelido**; 2° - *artigli di oscurità**, *maschera d'ombra**, *spruzzo d'ombra**, *tocco del ghoul**, *sfocatura*; 3° - *blocca persone**, *dissolvi magie, fermare non morti**, *tocco del vampiro**, *suggestione**; 4° - *debilitazione**, *globo minore di invulnerabilità, nebbia solida, ombra di una evocazione**; 5° - *incubo, ombra di una evocazione superiore**, *ombra di una invocazione**; 6° - *ombra di una invocazione superiore**, *ombre**.

Libro degli incantesimi: 0 - *aprire/chiudere***, *distruggere non morti**, *frastornare**, *individuazione del magico, individuazione del veleno, lettura del magico, mano magica***, *prestidigitazione, raggio di gelo, resistenza, riparare***, *sigillo arcano, suono fantasma**; 1° - *armatura magica, aura imperscrutabile di Nystul**, *charme**, *colpo accurato, incuti paura**, *individuazione dei non morti, protezione dal bene, scudo, servitore inosservato, sonno**, *tocco gelido**; 2° - *artigli di oscurità**, *dissimulare**, *individuazione dei pensieri, invisibilità**, *immagine minore**, *maschera d'ombra**, *oscurità**, *protezione dalle frecce, sfocatura, spruzzo d'ombra**, *tocco del ghoul**, *vedere invisibilità*; 3° - *anti-individuazione, blocca persone**, *destriero fantomatico, dissolvi magie, distorsione**, *fermare non morti**, *linguaggi, protezione dagli elementi, suggestione**, *sfera di invisibilità**, *tocco del vampiro** ; 4° - *debilitazione**, *globo minore di invulnerabilità, invisibilità migliorata**, *nebbia solida, ombra di una evocazione**, *tentacoli neri di Evard, scrutare*; 5° - *dominare persone**, *incubo, ombra di una evocazione superiore**, *ombra di una invocazione**, *sembrare**, *visione falsa** ; 6° - *fuorviare**, *ombra di una invocazione superiore**, *ombre**, *velo*

*CD base del tiro salvezza = 17 + livello dell'incantesimo.

**11° livello dell'incantatore effettivo.

Proprietà: Bracciali dell'armatura +4, pugnale avvelenato.

A soli diciotto anni già calcolatrice e manipolatrice come Zembrath Klun, Selice è proprio figlia di suo padre. Fredda e importuna, la ragazza ha cominciato a idolatrare il padre che considera un uomo potente (anche se lui la degna dello stesso sguardo che riserva alle pecore di Flent). Sa dell'esistenza del *portale* del Calice

nella stanza della lanterna e ha convinto Rimrus a spiegarle come funziona (si inorgoglisce al fatto che può fare tutto quello che vuole al barcaiolo, quando e come desidera). Selice ha studiato magia alla Torre dei Misteri di Saerloon finché non venne espulsa quattro anni fa in seguito ad un brutto incidente nel quale un suo compagno morì in un tentativo di evocazione andato male.

Medar Klun (Baatezu gelugon): pf 114; vedi *Manuale dei Mostri*.

Medar Klun era un ragazzino di nove anni intelligente e curioso con una gran quantità di capelli castani e il sorriso sempre pronto. Quando era solo un bambino venne selvaggiamente picchiato dal padre e da allora Medar imparò a sopravvivere attraverso la furbizia e l'astuzia, ed era deciso a far buon viso a cattivo gioco rispetto alla sua non facile fanciullezza. Sfortunatamente Medar è morto.

Circa sei mesi fa, mentre esplorava la stanza della lanterna del faro, Medar attivò per caso il portale del Calice di Adumbral, dove giunse al cospetto di Volumvax. In preda all'ira, a causa della breccia nella sicurezza del portale, che aveva permesso ad un ragazzino di arrivare al suo rifugio, Lord Sciografia uccise il ragazzo e mandò indietro un gelugon, con le stesse sembianze di Medar, di nome Areeziel che fungesse anche da spia sull'Isola di Mezeketh. Se dovesse ancora accadere che la sicurezza del portale non venisse garantita da Klun, Areeziel ha l'ordine di ucciderlo e di prendere il suo posto (e le sue sembianze).

Rimrus: Umano Ldr11; GS 11; Umanoide Medio; DV 11d6; pf 38; Iniz +9; Vel 9 m; CA 24 (contatto 16, colto alla sprovvista 24); Att +15/+10 mischia (1d6+2/18-20, *stocco+1*); o +14/+9 a distanza (1d4+2/19-20, *pugnale da lancio ritornante+1*); AS Attacco furtivo +6d6; QS Eludere, eludere migliorato, trappole, schivare prodigioso (bonus di Des alla CA, non può essere attaccato ai fianchi, +1 contro le trappole); AL NM; TS Temp +3, Rifl +12, Vol +5; For 13, Des 20, Cos 11, Int 14, Sag 15, Car 12.

Abilità e talenti: Acrobazia +15, Artista della Fuga +11, Ascoltare +12, Camuffare +11, Comunicazione Segreta +14, Diplomazia +5, Equilibrio +17, Intimidire +3, Muoversi Silenziosamente +15, Nascondersi +15, Osservare +12, Percepire Inganni +12, Raccogliere Informazioni +15, Raggirare +15, Saltare +3, Scassinare Serrature +19, Svuotare Tasche +13, Utilizzare Oggetti Magici +11, Valutare +12; Arma Focalizzata (stocco), Arma Preferita (stocco), Estrazione Rapida, Iniziativa Migliorata, Tiro Ravvicinato.

Proprietà: Armatura di cuoio borchiato+1, buckler+2, amuleto dell'armatura naturale+1, anello di protezione+1, stocco+1, pugnale da lancio ritornante+1, mantello dell'aracnide, guanti della Destrezza +2, corda dell'intralciare, veste della fuga, pozione di alterare se stesso, pozione di scurovisione, pozione di velocità.

Il ventinovenne Rimrus era un giovane assassino sadico quando incontrò Zembrath Klun molti anni fa a Westgate. Da allora si è tranquillizzato, sfogando la sua rabbia inespressa sezionando con tranquillità ed efficienza le prostitute del Quartiere del Molo: crimini che hanno attirato l'attenzione dei magistrati di Saerloon, che si riferiscono all'assassino chiamandolo Jack delle Sgualdrine. Klun non sa nulla di questa sua attività e del pericolo che minaccia di continuo le sue attività a Mezeketh.

Rimrus agisce come gli occhi e le orecchie di Klun a Saerloon, reclutando nuovi agenti per il Calice di Adumbral e rimanendo all'erta nel caso di eventuali problemi. A Rimrus non interessa assolutamente nulla di Shar ma apprezza il fatto che viene pagato per fare il lavoro sporco di un altro e si sente al sicuro sapendo che, se dovesse cacciarsi in un qualche guaio più grosso di lui, potrà sempre rifugiarsi sul Piano delle Ombre. È l'unico degli abitanti di Mezeketh a poter accedere al Calice e in qualche occasione ha incontrato pure Volumvax di persona.

Flent: (Umano N Pop3, Int 6, Addestrare Animali +6)

Flent è il tuttofare muto, lento e spesso confuso, responsabile delle varie pecore dell'isola, che deve tosare e di cui deve rivendere la lana, e di tutte quelle altre mansioni che richiedono muscoli. Ha un vago sospetto che le cose non dovrebbero essere come sono a Mezeketh ma non ha ancora capito che l'isola è un baluardo del male. Ha paura della spiaggia nord e fa di tutto per assicurarsi che le sue pecore non si rechino là.

La totale incapacità di Flent a proferire parola fa sì che rimanga isolato (motivo per il quale Zembrath Klun lo ha assunto in prima istanza). Alcuni mesi fa, Thalis Klun ha dato inizio ad una storia di sesso con lui, un segreto che Flent tiene rigorosamente nascosto, per quanto goffamente, al suo padrone. Non si fida di Selice e teme fortemente Medar, del quale sente, nonostante il suo aspetto da ragazzino, la profonda malvagità.

Iniziazione

Coloro che desiderano guadagnarsi l'accesso al Calice di Adumbral devono prima prendere contatti con Rimrus, il quale dà loro istruzioni di portare a bordo della sua barca un prigioniero in vita. Una volta giunti sull'isola, i prigionieri e i supplicanti vengono condotti al faro e quindi al principale punto di ingresso al Piano delle Ombre, che si trova nella stanza della lanterna. Alla prima visita di un supplicante, egli deve portare il proprio prigioniero all'Aljibar Nero, una polla al centro della sacca di oscurità. In quel punto il supplicante taglia la gola al prigioniero, facendo defluire il sangue nel pozzo oscuro. Una volta che il prigioniero è deceduto, il corpo viene gettato nell'Aljibar, dove viene consumato da turbini d'ombra.

Chiunque non riesca a portare a termine la cerimonia per qualsivoglia motivo viene a sua volta sacrificato.

Alleati e nemici

La Casa Oscura di Saerloon ha pochissime interazioni con gli altri templi della zona e le relazioni con gli altri santuari dedicati a Shar, legati al Calice di Adumbral, sono solo saltuarie. Zembrath Klun considera Azenath Zeshalla, il Portatore della Notte in carica della città Damarana di Heliogabalus, come il suo più grande nemico all'interno del Calice di Adumbral. (Anche il culto di Shar di laggiù è connesso al Calice di Adumbral e sia Klun che Zeshalla lottano per la posizione di "favorito" di Volumvax).

Legenda della mappa (Isola di Mezeketh)

Situata a circa 3,2 km a sud-ovest dal porto di Saerloon, le rocce aguzze dell'Isola di Mezeketh spuntano dallo specchio d'acqua della Gola di Umberlee vicino al centro del canale, concedendo un'ottima posizione di controllo su chiunque o qualunque cosa giunga dal porto. La più grande tra le varie isolette rocciose sparse intorno, Mezeketh si differenzia dalle altre grazie alla sua verdeggiante e fitta vegetazione che domina la maggior parte dell'isola. La costa più a sud, insieme a quella più ad ovest, sembra spuntare improvvisamente dall'acqua, con le loro scogliere che possono anche raggiungere 9-12 metri in alcuni punti. L'accidentata costa nord si differenzia per via delle rovine di un faro precedente oltre a carene scassate e macerie di vario tipo che ricordano quanto questo luogo sia pericoloso. Una spiaggia rocciosa nella costa est è l'unico luogo ove sia facile attraccare e scendere sull'isola. Una grande struttura di pietra e legno, dipinta di bianco, si trova nei pressi della costa nord-ovest: la casa e il faro di Zembrath Klun.

L'isola è lunga da nord a sud, agli estremi, 450 metri e da est a ovest 120 metri.

1. Spiaggia

A seconda delle maree, la sassosa spiaggia est di Mezeketh termina con 3-6 metri di acqua poco profonda prima di sprofondare nel mare. La carena della *Sposa Chondathan* di Rimrus è del tutto piatta garantendo così la possibilità di remare fino a pochi metri

dalla riva. La barca regge fino a sette umanoidi Medi.

Cespugli piuttosto irti e poco invitanti formano una barriera naturale tra la spiaggia e la parte dell'isola abitata, sebbene un sentiero sgombro conduca dal centro dei cespugli fino alla centrale di luce. Raramente Klun ha la necessità di far sorvegliare la spiaggia da guardie, a meno che non attenda visite (per esempio, durante la notte in cui si celebra la Calata delle Tenebre).

2. Rimessa per barche

Questo semplice tugurio è la rozza rimessa della *Sposa Chondathan*. Quando Rimrus la porta in città, questo ambiente è abitato solo da una manciata di ragni innocui.

3. Cancello

Un cancello di ferro alto circa 1,2 metri blocca il sentiero che porta dalla spiaggia alla parte centrale dell'isola. Ad ovest del cancello, il sentiero appena abbozzato diventa una strada di terra battuta ben curata. Il denso fogliame arriva a 90 cm da entrambi i lati del cancello: coloro che desiderano evitare il cancello e scavalcare tra i cespugli possono farlo, sebbene chiunque ci provi subisca una penalità di circostanza di -10 alle prove di Muoversi Silenziosamente.

Aprire il cancello fa scattare un allarme udibile nella stanza da letto principale della casa del custode (area 10). Sebbene il rumore non possa essere sentito al di fuori della casa, è abbastanza potente da svegliare chiunque al suo interno. Klun, stanco di svegliarsi di notte a causa di una qualche pecora girovaga, ha recentemente dato istruzioni a Flent di costruire un chiavistello speciale da porre quasi sulla sommità del cancello, rendendo così impossibile agli animali aprirlo. Rimrus si muove spesso lungo la spiaggia di notte, e per evitare di infastidire il suo padrone ha cominciato a scavalcare il cancello.

4. Nuova cisterna

Prima che Klun convincesse un mago suo associato ad utilizzare potenti magie per scavare la terra per costruire un pozzo, la famiglia utilizzava questa cisterna per raccogliere l'acqua piovana in modo da berla e usarla in cucina. Apparentemente costruita per assicurare l'acqua come combustibile per il segnale di nebbia a vapore, la cisterna non viene quasi mai utilizzata a questo scopo. Flent ne fa ancora uso per gli animali poiché il suo padrone non gli permette di utilizzare il pozzo di famiglia a questo scopo. La cisterna è profonda 7,5 metri, metà dei quali in genere pieni d'acqua.

5. Magazzino dell'olio

Dopo la confusione e il caos del Periodo dei Disordini, quando la magia era fuori controllo e sembrava farsi beffe delle leggi che normalmente la governavano, i signori di Saerloon ordinarono che la centrale di luce mantenesse una eventuale riserva per la *fiamma perenne* del faro. Il pozzo di luce all'interno del faro infatti può essere sostituito con una potente lanterna ad olio, il cui combustibile viene mantenuto in questa piccola struttura. La porta è in genere sempre aperta, dal momento che al suo interno non vi è altro che parecchi scaffali contenenti, in totale, circa 20 litri di olio in vari contenitori.

6. Latrina

Questa piccola struttura è l'unica latrina presente a Mezeketh. Flent la mantiene ben pulita, sebbene il terribile odore del recinto delle pecore nei pressi è senz'altro il miglior sostituto per odori di simile natura ma di provenienza umana.

7. Stalla

Grande struttura con tetto di paglia, usata soprattutto per il mantenimento delle pecore di Mezeketh, la stalla contiene vari posti, un luogo adatto alla tosatura e vari attrezzi utilizzabili nelle più diverse circostanze. Al suo interno vi sono circa 35 pecore che durante il giorno vagano liberamente per l'isola.

Nel retro della stalla, in una piccola stanza, dorme Flent, il quale ha cercato di arredarla (senza molto successo) con brutte tende e arazzi fatti con scarti di lana. Un telaio rotto domina la

stanza. È qui che Flent si incontra con Thalis Klun.

Selice a volte utilizza il fienile della stalla come studio, dove esercitarsi e insegnare la manipolazione della Trama d'Ombra. Di conseguenza, chiunque effettui una prova di Osservare (CD 10) nel fienile, scoprirà pezzi di legno scoloriti, segni di bruciatura sul pavimento e una grossa macchia verde sul muro sud (il risultato di un tentativo fallito, da parte di un alunno di Selice, di evocare un immondo minore).

8. Antico menhir

Un antico menhir si trova all'interno della fitta boscaglia vicino alla costa sud dell'isola. Pesantemente rovinato dal passare del tempo, questo obelisco crepato è alto 1,2 metri ed è molto simile a tante costruzioni di questo tipo che si trovano sparse per il Faerûn, tranne per il fatto che reca una curiosa iscrizione in un antico alfabeto Jhaamdathan. Klun lo scoprì nel 1359, mentre stava facendo dei sopralluoghi per costruire la centrale di luce, ma dal momento che ha poco interesse per i reperti storici e non era stato in grado di riconoscere le parole spigolose e poco chiare, non se ne preoccupò più di tanto.

Se un PG dovesse lanciare *comprensione dei linguaggi* sull'iscrizione o tentare di utilizzare Decifrare Scritture (CD 30), scoprirebbe che il significato della scritta è il seguente:

In quei giorni, noi tre cercavamo il potere, il prestigio e l'esistenza eterna.
I piani si erano aperti per noi, rivelandoci i loro terribili segreti.
Nei campi del fetido Rezamark, nel Lago del Fango Bollente, noi ci allontanammo dalla mortalità.
Borem, patrono dell'ira, non respira più.
Il suo cuore indistruttibile è sepolto sotto questa roccia abbandonata dove riposerà per l'eternità.
Lo sorveglieremo per sempre.

Con una prova riuscita di Conoscenze (religioni) o di conoscenze bardiche (CD 30) i PG riconosceranno il nome Borem ("del Lago del Fango Bollente") come quello di un gruppo di antiche divinità misteriose, spesso chiamate anche "Dei Perduti". Secondo alcune tradizioni occulte, almeno una di queste sette divinità venne uccisa da Bane, Bhaal e Myrkul, nel periodo in cui i tre cercavano di assurgere allo status divino.

Le fonti differiscono sull'esatta locazione del Lago del Fango Bollente, un luogo reale, a quel che si dice, legato all'esistenza di Borem. I pochi studiosi che sono a conoscenza di questi argomenti sono generalmente concordi sul fatto che il lago in questione non esista più; la maggior parte crede che fosse situato dove un tempo sorgeva il regno di Jhaamdath, ancora prima dell'esistenza delle Valli (che si estendeva in parte anche nell'attuale Sembia).

Scavando a circa 10,5 metri in linea retta sotto il menhir (tutta solida roccia) si arriva ad un piccolo loculo perfettamente sferico. Questo buco, caldo e umido, è largo 90 cm di diametro, e contiene due importanti artefatti, il *Pugnale di Jathiman* e il *Cuore Umido di Borem*. Il pugnale di ferro trafigge il cuore, che continua a battere con estenuante lentezza.

9. Pozzo

Questo semplice pozzo garantisce acqua potabile agli abitanti umani dell'isola.

10. Casa del custode/Faro

L'edificio più importante sull'Isola di Mezeketh serve sia come faro che come confortevole abitazione di Zembrath Klun e famiglia. La costruzione è in pietra, con tetto di legno, decorata con numerosi gargoyle secondo lo stile di Saerloon. Il faro ha cinque piani e la luce al suo interno viene accesa poco prima del tramonto fino a poco dopo l'alba del giorno seguente (a volte può capitare però che il fuoco si estingua brevemente, evento che provoca malumore ai capitani che frequentano il porto della città). Il tetto rotondo del faro assomiglia ad una piccola pagoda religiosa o ad un santuario con colonne.

L'interno della costruzione è descritto di seguito.

11. Struttura del segnale di nebbia

Le tenebre sono di una difficoltà estrema per i naviganti alla ricerca del porto di Saerloon, ma d'inverno oltre all'oscurità vi è anche una pesante cortina di nebbia che rende comunque arduo riuscire a scorgere la potente luce proveniente dal faro. Per secoli, la nebbia è stata la vera causa di molti disastri marittimi. Sette anni fa tuttavia Zembrath Klun ospitò sull'isola un intelligente ma disilluso gnomo proveniente da Lantan, convertito alla fede di Shar, e che era giunto qui attraverso il Calice di Adumbral.

Insieme, i due progettarono un complesso segnale di nebbia, un risultato che dà calore a quella infima parte del cuore di Zembrath Klun per la quale si considera un onesto custode della centrale di luce. Il segnale funziona grazie alla tecnologia gnomesca del vapore, utilizzando l'acqua proveniente dalla nuova cisterna. L'allarme che ne risulta è udibile fino a 8 km di distanza.

Il segnale, che sembra un guazzabuglio di tubi e viti collegati ad un grosso corno, si trova appoggiato su piccoli rotoli di pietra, e può essere spostato dal muro con una prova di Forza (CD 18) effettuata con successo. Il segnale copre una botola della taglia di un uomo, che dà accesso ad una breve galleria che scende 4,5 metri sotto la superficie dell'isola. La camera contiene una dozzina di piccoli letti con relativi bauli e viene utilizzata dai cultisti quando, per una qualsiasi ragione, si debbano trattenere sull'isola per un periodo di tempo prolungato.

12. Vecchia cisterna

La cisterna, situata nelle vicinanze delle rovine del Faro di Hezemdell, non sarebbe di alcuna importanza se non fosse il luogo in cui Zembrath Klun nascose il cadavere del criminale Meridian Gan parecchi anni fa. Sebbene i cacciatori di taglie portarono via il cadavere poco dopo averlo trovato, lo spirito del criminale rimase legato a questo luogo, terrorizzando chiunque si avvicini alla cisterna o alle rovine del Faro di Hezemdell.

Gan ha accumulato un certo ammontare di tesori nel corso dei suoi anni sulla spiaggia, comprendente un luccicante lingotto d'argento (300 mo) che ha posto come esca in fondo alla cisterna profonda 9 metri. In alternativa, egli utilizza la sua capacità *malevolenza* per provocare la caduta "accidentale" di un investi-

Pugnale di Jathiman

***Pugnale di Jathiman* (artefatto minore)**: Questa semplice lama di ferro, creata grazie al sacrificio di trentanove membri del Culto Netherese di Jathiman, concede a colui che la brandisce potere sul destino degli esseri divini. Odiando con fierezza tutto ciò che è divino, i Jathimiti credevano che fosse possibile per i mortali eliminare gli dei con la forza bruta, tessendo una potente magia arcana in forma fisica attraverso una violenta autodistruzione.

A seguito della creazione del *Pugnale di Jathiman* Jergal stesso distrusse tutta la sua setta, intrappolando centoquarantanove membri all'interno della grande sala, facendoli implodere e quindi animandoli come ghoul (obbligandoli a vedere la sorte dei loro amici con un misto di orrore e di fame oscena). Dopo l'orrendo pasto, Jergal afferrò l'arma, permettendo poi che cadesse nelle mani di Bane molto prima che quest'ultimo diventasse una divinità.

Il *Pugnale di Jathiman* è un *pugnale sacrilego +5* che ignora completamente qualsiasi bonus divino alla Classe Armatura di un essere che viene attaccato con esso.

Livello dell'incantatore: 20°; *Peso:* 0,45 kg.

gatore dentro la cisterna. Quindi prende il possesso della creatura e la utilizza come una marionetta, chiedendo ai suoi compagni di salvarlo. Coloro che si lanciano al salvataggio diventano vittime della capacità di *telecinesi* di Gan, che può utilizzare come azione gratuita. In questo modo cerca di trascinarli sott'acqua, mentre continua a recitare il ruolo della vittima con il personaggio impossessato.

L'unico modo per distruggere definitivamente Meridian Gan è di mostrargli le prove che Zembrath Klun sia stato ucciso.

Meridian Gan: Umano fantasma Grr11; GS 13; Non morto Medio (incorporeo); DV 11d12; pf 71; Iniz +5; Vel volare 9 m (perfetta); CA 24 (contatto 14, colto alla sprovvista 23); Att +17/+12/+7 mischia (1d10+8/17-20, *spada bastarda tocco fantasma+2*); AS Aspetto spaventoso, malevolenza; QS Incorporeo, manifestazione, ringiovanimento, telecinesi, resistenza allo scacciare+4, tratti dei non morti; AL NM; TS Temp +7, Rifl +4, Vol +4; For 17, Des 13, Cos -, Int 10, Sag 12, Car 16.

Abilità e talenti: Addestrare Animali +17, Ascoltare +9, Cavalcare (cavallo) +17, Cercare +8, Nascondersi +4, Scalare +12, Osservare +9; Arma Focalizzata (spada bastarda), Attacco Poderoso, Competenza nelle Armi Esotiche (spada bastarda), Critico Migliorato (spada bastarda), Incalzare, Incalzare Potenziato, Iniziativa Migliorata, Mobilità, Specializzazione in un'Arma (spada bastarda), Schivare, Tiro Ravvicinato.

Aspetto spaventoso (Sop): Qualsiasi creatura vivente nel raggio di 18 metri che veda Meridian deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra (CD 23) o subire immediatamente un risucchio permanente di 1d4 punti di Forza, 1d4 punti di Destrezza e 1d4 punti di Costituzione. Una creatura che superi il tiro salvezza contro gli effetti di questo attacco speciale non potrà più essere colpita dall'aspetto spaventoso di Meridian per un giorno.

Malevolenza (Sop): Una volta per round, mentre è in forma eterea, Meridian può fondere il suo corpo a quello di una creatura del Piano Materiale. Questa capacità è simile a un incantesimo *giara magica* lanciato da uno stregone di 11° livello, eccetto per il fatto che non richiede un ricettacolo. Se l'attacco ha successo, il corpo di Meridian scompare dentro quello dell'avversario. Il bersaglio può resistere all'attacco effettuando con successo un tiro salvezza sulla Volontà (CD 18). Una creatura che superi il tiro salvezza è immune alla malevolenza di Meridian per un giorno.

Incorporeo: Meridian può essere danneggiato solo da altre creature incorporee, armi magiche +1 o superiori, e da incantesimi, capacità magiche o capacità soprannaturali. È immune a tutti i tipi di attacchi non magici e ha una probabilità del 50% di ignorare qualsiasi danno provocato da una fonte fisica (eccetto per gli effetti di Forza, come *dardo incantato*, o gli attacchi compiuti con le armi con *tocco fantasma*). Può passare attraverso gli oggetti solidi (ma non gli effetti di forza) a volontà, e i suoi attacchi ignorano le armature naturali, le armature e gli scudi (sebbene i bonus di deviazione e gli effetti di forza funzionano normalmente). Meridian si muove senza far rumore (non può essere udito con una prova di Ascoltare, a meno che non sia lui a desiderarlo).

Manifestazione (Sop): Quando si manifesta, Meridian può colpire con la sua spada bastarda sia creature che si trovano sul Piano Materiale che quelle che si trovano sul Piano Etereo. Parimenti, può essere attaccato da avversari su entrambi i piani.

Ringiovanimento (Sop): Se distrutto, Meridian può tornare a infestare il suo vecchio luogo se supera una prova di livello (1d20+11) contro una CD pari a 16.

Telecinesi (Sop): Meridian può usare *telecinesi* una volta per round come azione gratuita, come se fosse lanciato da uno stregone di 12° livello.

Resistenza allo scacciare (Str): Meridian è più resistente ai poteri di un chierico o un paladino. Quando si risolve un tentativo di scacciare, intimorire, comandare o rafforzare, egli ottiene un bonus di +4.

Tratti dei non morti: Meridian è immune a veleno, sonno, paralisi, stordimento, malattie, effetti mortali e necromantici e inoltre ignora tutti gli effetti che influenzano la mente oltre a qualsiasi effetto che richieda un tiro salvezza sulla Tempra a meno che non abbia effetto anche sugli oggetti. Non è soggetto a colpi critici, danni debilitanti, danni alle caratteristiche, risucchi di caratteristiche o di energia. L'energia negativa lo guarisce e non rischia di morire a causa del danno massiccio ma viene distrutto a 0 punti ferita o meno. Possiede scurovisione fino a 18 metri. Meridian non può essere rianimato e la rianimazione funziona solo se è consenziente.

Proprietà: Armatura completa+2, spada bastarda tocco fantasma+2.

Cuore umido di Borem

***Cuore Umido di Borem* (artefatto maggiore)**: Il *Cuore Umido di Borem* è una massa carnosa e umida di muscoli e pelle color marrone che trasuda fango fetido e melma appena la si tocca. Batte lentamente ogni 30 secondi. Si tratta di ciò che resta della divinità assassinata Borem del Lago del Fango Bollente e concede notevoli poteri a colui che lo possiede, fintantoché rimane infilzato dal *Pugnale di Jathiman* o da una qualsiasi altra arma che abbia una lama e che sia un artefatto minore.

Il possessore del *Cuore Umido di Borem* ottiene un bonus divino di +5 alla Classe Armatura e ai tiri salvezza, e può respirare tranquillamente come se avesse indosso una *collana dell'adattamento*. Inoltre, è in grado di camminare sul fango allo stesso modo in cui il possessore di un *anello di camminare sull'acqua* può camminare sull'acqua.

Se il pugnale dovesse essere rimosso dal *Cuore*, dal foro risultante comincia a sgorgare acqua fangosa, calda e stagnante, e il cuore senza la lama diventa una *caraffa dell'acqua eterna*. L'unico modo per fermare l'acqua che sgorga è riconficcare il pugnale nel cuore, il che richiede una impegnativa prova di Forza (CD 30). Se il *Cuore* venisse lasciato sgorgare liberamente per 30 giorni, riformerebbe a tutti gli effetti il Lago del Fango Bollente. Secondo le leggende ciò servirà a far ritornare Borem su Toril, cosa alla quale gli studiosi guardano con ben poco entusiasmo.

13. Faro in rovina

Nonostante le voci che circolano nelle taverne e nelle locande di Saerloon riguardanti i tesori nascosti sotto il vecchio faro, tutto ciò che rimane dell'imponente Faro di Hezemdell sono le sue fondamenta in rovina, alte circa 90 cm nel loro punto più alto. Quattro grossi ammassi di macerie ospitano una famiglia di quattro topi crudeli.

Topi crudeli (4): 5 pf; vedi *Manuale dei Mostri*.

Legenda della mappa (casa oscura di Saerloon)

1. Corridoio

La porta centrale si apre su un corridoio piuttosto anonimo. Al centro del muro sud c'è un camino, mentre le varie porte qui presenti si aprono sulle varie stanze del primo piano. Le scale lungo il muro ovest portano al piano superiore.

2. Stanza dei guardiani del faro

Questa stanza contiene otto statue di famosi guardiani del faro che sorvegliavano il vecchio faro (ora in rovina) della spiaggia est. Ognuno ha in mano una lanterna per candele di sego. Il pavimento a piastrelle è decorato con un mosaico il cui disegno mostra un cer-

chio nero con una banda viola intorno ad esso (il simbolo di Shar, sebbene sia molto stilizzato e difficile da individuare chiaramente a meno che non lo si stia cercando di proposito). Klun e gli altri cultisti utilizzano questa stanza per le varie macabre cerimonie, in genere oscurando la stanza con *oscurità profonda* prima di cominciare. Un certo quantitativo di sangue secco si è incrostato tra le sottili piastrelle del mosaico e si può notarlo con una prova di Cercare (CD 20) effettuata con successo.

3. Sgabuzzino

Questo piccolo sgabuzzino contiene dozzine di candele da utilizzare per le lanterne delle statue dell'area 2. Oltre alle normali candele di sego è possibile rinvenire qui, grazie alla distrazione dei cultisti, sette candele nere sulle quali vi è il simbolo sacro di Shar.

4. Ripostiglio

Questa piccola stanza contiene parecchi oggetti inutilizzati, da bauli contenenti abiti in disuso ad attrezzi per il giardinaggio acquistati da Thalis parecchi anni fa nel tentativo di fare del giardinaggio un suo hobby. Nell'angolo nord-ovest il pavimento è finto e nasconde una buca dove si trovano oggetti religiosi utilizzati nelle cerimonie di Shar: caraffe, vesti nere e pugnali rituali. Una prova di Cercare (CD 15) effettuata con successo rivela il meccanismo per aprire il nascondiglio.

5. Lavanderia

Questa stanza è utilizzata da Thalis per lavare i vestiti e occuparsi di tutte quelle faccende domestiche che non siano cucinare. La padrona di casa a volte si avvale dell'aiuto di Selice per queste mansioni, anche se ultimamente la fanciulla, che sta diventando una donna con un carattere piuttosto sicuro di sé, ha mostrato sempre meno interesse nelle faccende di casa.

6. Sala da pranzo

Questa stanza, decorata in maniera decisamente ostentata, presenta un lungo tavolo con parecchie sedie intorno e svariate credenze lungo il muro est che contengono stoviglie d'argento e piatti.

7. Cucina

Dal momento che la famiglia è abituata a passare molto tempo sull'isola, questa cucina, ben organizzata, non è mai sprovvista di cibo. Sia Thalis che Selice amano cucinare e la famiglia tende a consumare carne salata e verdure secche. Flent non mangia mai con la famiglia e Rimrus in genere mangia in città.

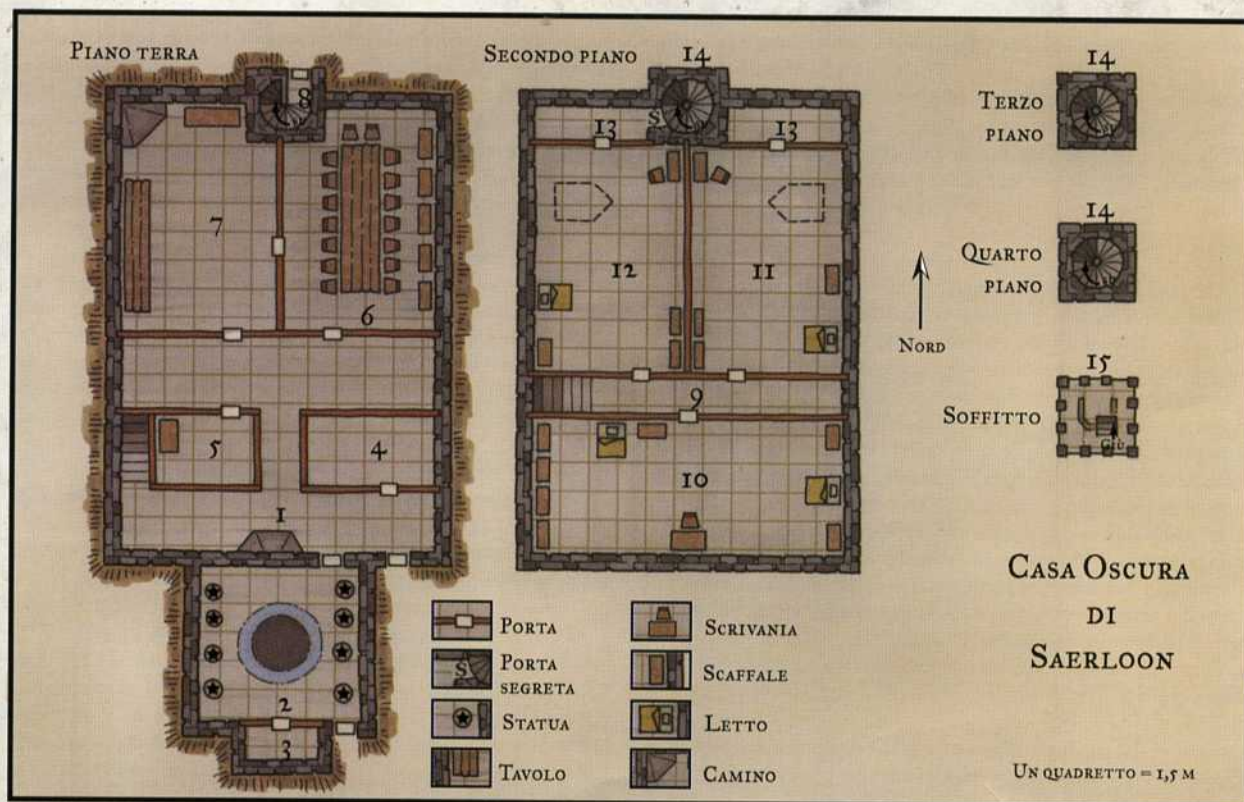
8. Ingresso delle scale

Scale a chiocciola che salgono al piano superiore occupano la totalità della struttura della torre del faro, fino alla sua sommità. Nonostante le scale sembrino insicure, sono di metallo e sono al contrario piuttosto stabili.

9. Corridoio

Il brutto corridoio del piano superiore presenta una serie di dipinti con scene navali di cattivo gusto che Rimrus ha acquistato durante uno dei suoi giri per le fiere artistiche della città. Per dirla proprio tutta, in fatto di arte Rimrus ha un gusto orribile.

10. Stanza da letto principale

Questa grossa stanza confortevole occupa la maggior parte del secondo piano. Dal momento che Klun lascia l'Isola di Mezeketh raramente, spende la maggior parte di quello che risparmia con i profitti del culto migliorando la sua stanza personale. Drappi importati dal Calimshan coprono le finestre che danno a sud e l'arredamento della stanza è di chiara provenienza elfica, del tipo più pregiato. Un enorme camino di pietra si trova tra le finestre della parete a sud. Thalis preferisce mantenere il fuoco ardente quando

si trova nella stanza, il che accade la maggior parte del tempo.

I Klun non dormono nello stesso letto sin dalla nascita di Medar nove anni fa.

Una mensola assiepata di libri dalle pagine consumate attestano la vita reclusa della signora Klun. Tra una serie di romanzi indecorosi e una collezione di curiose xilografie, si possono trovare ben tre opere di interesse per i fedeli di Shar (prova di Cercare CD 15):

La storia di Sorella Notte assomiglia ad uno qualsiasi dei romanzacci che si trovano sulla mensola. A differenza delle altre opere, tuttavia, la sua protagonista, una sacerdotessa di Shar di nome Nera Bethican, uccide impunemente e assassina con regolarità chierici di Selûne dopo averli rapidamente sedotti con tutta la sua carica erotica. A metà del romanzo qualcuno ha distrattamente lasciato il disegno di una maschera nera molto somigliante al simbolo sacro del Maestro dei Ladri (la mano è femminile).

Il clero sparpagliato di Shar incorpora diversi libri di litanie e uno di quello dalla fama più oscura, i *Passi avvolti nelle tenebre*, si trova nascosto nell'ultimo ripiano della libreria. Il volume contiene diverse quartine di versi che descrivono le basi della dottrina di Shar ed è un libro all'indice nella maggior dei reami (Sembia inclusa). Vale 100 mo al mercato nero e una decade in prigione per chiunque venga trovato in suo possesso.

Il peggiore di tutti è però sicuramente un libro dalle grosse dimensioni intitolato *Rudimenti della Trama d'Ombra*, una collezione di saggi educativi opera del nefasto arcimago Vontallion Rose. Una prova superata di Conoscenze (arcane) (CD 20) significa che il personaggio riconosce il volume e sa che si tratta di un testo molto controverso riguardante la Trama d'Ombra. Anche solo l'essere entrati in possesso di questo volume è sufficiente per essere scacciati dalle chiese di Azuth e di Mystra e allontanati da molte organizzazioni di maghi per tutto il Faerûn.

Il libro ha una rilegatura in cuoio nero con una filigrana in finto oro e la copertina riporta il titolo con dovizia di decorazioni. Al suo interno però il contenuto è stato rimosso e sostituito con quello di *Vegelda e i sette centauri salaci*, un romanzo con una mole simile. Selice Klun ha rubato il libro anni addietro e ne fa uso ancora oggi per apprendere la magia d'ombra. Il contenuto del libro è ancora in suo possesso e i suoi genitori non sanno nulla del furto.

Il muro nord della camera da letto presenta un bassorilievo di una certa attrattiva che rappresenta una sirena seduta su un masso, circondata da spruzzi del mare. Se l'allarme del cancello (area 3, esterna) viene attivato, la sirena si anima, cominciando a cantare una piacevole canzone a voce alta. Entrambi i coniugi Klun hanno imparato a svegliarsi all'istante non appena la sirena comincia a cantare.

Thalis Klun si trova in questa stanza tutte le notti mentre Zembrath passa il 25% delle sue serate nel Calice di Adumbral.

11. STANZA DI MEDAR

La piccola stanza di Medar è occupata da un letto confortevole, una piccola scrivania e il mappamondo di un marinaio che Zembrath scoprì a riva della spiaggia nord e che ha risistemato per suo figlio sette anni fa. La stanza è stranamente molto ordinata per essere quella di un ragazzino di nove anni. Sulla superficie della scrivania i giocattoli di Medar sono disposti in maniera impeccabile. Una prova di Osservare (CD 25) effettuata da chiunque scruti la scrivania noterà che i giocattoli sono ordinati secondo il nome, da destra a sinistra (cosa che potrebbe tradire il gelugon la cui forma mentale legale ha una tendenza all'ordine fino allo spasimo). L'ordine comincia con un piccolo abaco, poi un cane di legno, un drago di pezza, un liuto giocattolo, e infine una serie di orsacchiotti e di palle. La finestra al centro del tetto inclinato offre una buona visuale della costa est.

12. STANZA DI SELICE

La stanza di Selice assomiglia a quella del fratello minore sebbene sia un po' più disordinata e sia indubbiamente più femminile nel suo aspetto. Nascosto nel doppiofondo dell'ultimo cassetto della scrivania si trova il sopramenzionato *Rudimenti della Trama d'Ombra*. Tra i vari consigli su come sfruttare la Trama d'Ombra e tre capitoli di prosa sconclusionata che glorificano Shar vi sono le formule per esteso dei seguenti incantesimi arcani: *artigli di oscurità, maschera d'ombra, ombra di una evocazione, ombra di una evocazione, ombra di una invocazione superiore, ombre* e *spruzzo d'ombra.*

Selice conosce la porta segreta che si trova nel suo armadio ma finora l'ha solo utilizzata per uscire dalla casa per i suoi frequenti viaggi in città con Rimrus e non ha ancora avuto il coraggio di spiare la stanza della lanterna per paura della reazione di suo padre.

La finestra al centro del tetto inclinato offre una buona visuale della costa ovest.

13. CABINA ARMADIO

Le cabine armadio di fianco alle stanze dei ragazzi contengono vestiti, scatole contenenti giocattoli non più utilizzati e altri oggetti troppo preziosi per essere gettati via. Una porta segreta (Cercare CD 10) sul muro est della cabina armadio della stanza di Selice porta alle scale del secondo piano della torre del faro.

14. SCALE

Anguste e un poco stantie, queste scale di metallo salgono per cinque piani fino alla stanza della lanterna all'ultimo piano. Una porta segreta nel muro ovest del secondo piano si congiunge con la cabina armadio di Selice.

15. STANZA DELLA LANTERNA

Le scale della torre conducono ad una stanza all'aperto sulla cui sommità vi è una cupola rotonda e tutto intorno delle colonne, il che dà alla stanza l'aspetto di una pagoda. I sempre presenti gargoyle sorridono apertamente in maniera cospiratoria e mostrano per bene le loro lingue, con un'aria ancora più demoniaca rispetto agli altri presenti sull'isola. Una grossa lampada, a forma di parabola, circondata da specchi multifacce e posizionata su una base rotante occupa il centro della stanza. Grosse lenti di vetro, in genere conservate in compartimenti che si trovano fissati nel pavimento, possono essere inseriti nella lampada, aumentando o diminuendo il focus della luce così come vuole il custode della luce. Una lastra splendente incantata con *fiamma perenne* è l'attuale focus della lampada. Klun lascia che il fuoco bruci giorno e notte ma durante il giorno in genere rimuove le lenti di proiezione.

La base girevole della lampada contiene uno scompartimento segreto (Cercare CD 15) che contiene una grossa lente fatta di un materiale vetroso ma nero come la pece. Se questa lente viene inserita all'interno della lampada, la luce riflessa attraverso di essa diventa *oscurità* magica, che getta nelle tenebre la stanza della lanterna in maniera totale. Questa oscurità serve per attivare un *portale* che si trova proprio all'interno della lampada magica, e chiunque si trovi nella stanza, e non stia toccando la lanterna, viene immediatamente trasportato ad una pagoda a terra (ma per il resto assolutamente identica a questa in cima alla torre) sul limitare di una tasca d'ombra chiamata Calice di Adumbral.

Qualsiasi tentativo da parte di un personaggio visibile che non sia membro della famiglia Klun di utilizzare la lanterna per qualsiasi motivo provocherà l'animazione di quattro gargoyle da 12 DV che si staccano dalla torre e attaccheranno immediatamente.

Gargoyle avanzati (4): GS 12; Bestia magica Grande (Terra); DV 12d10+72; pf 138; Iniz +1; Vel 13,5 m, volare 22,5 (normale); CA 16 (contatto 10, colto alla sprovvista 15); Att +12 mischia (1d4+4, 2 artigli) e +10 mischia (1d6+2, morso) e +10 mischia (1d6+2, incornata); Faccia/Portata 1,5 m x 1,5 m/3 m; QS Riduzione del danno 15/+1, scurovisione 18 m, immobilità, visione crepuscolare; AL CM; TS Temp +14, Rifl +9, Vol +4; For 19, Des

12, Cos 22, Int 6, Sag 11, Car 7.

Abilità e talenti: Ascoltare +8, Nascondersi +7, Osservare +8; Arma Preferita (artiglio), Arma Preferita (morso), Arma Preferita (incornata), Attacco in Volo, Multiattacco, Sensi Acuti.

Scurovisione (Sop): La creatura può vedere nell'oscurità come se fosse permanentemente sotto gli effetti di un incantesimo di *scurovisione*.

Immobilità (Str): Un gargoyle può restare così immobile da sembrare una statua. Un personaggio deve effettuare con successo una prova di Osservare (CD 20) per notare che il gargoyle è in realtà vivo.

Visione crepuscolare: La creatura può vedere due volte più lontano di un umano alla luce della luna, delle stelle, di una torcia e simili condizioni di scarsa visibilità.

Penetrare nell'isola

Grazie al punto in cui si trova l'Isola di Mezeketh e l'ostilità delle acque circostanti, la Casa Oscura si avvantaggia di una protezione invidiabile da qualsiasi forte militare. Zembrath Klun è a conoscenza di ciò e come risultato ne va un po' troppo orgoglioso. A meno che non sospetti qualcosa in seguito ad un assalto precedente o a voci provenienti dai bassifondi della città intercettate da Rimrus, Klun non mette mai nessuno di guardia. Se gli si dà motivo di temere qualcosa, egli evocherà dodici ombre da 9 DV dal Calice, posizionandone tre ad ogni punto cardinale della costa dell'isola.

Adattare il tempio

La Casa Oscura di Saerloon è adatta ad essere un tempio di Shar ma il Piano delle Ombre fa gola non solo agli adoratori della Signora della Notte. Molte divinità di Toril potrebbero beneficiare di un fulcro planare connesso a varie città sparse per tutto il Faerûn, e un Dungeon Master abile può mantenere la maggior parte della descrizione del tempio, mutando semplicemente la fede di Zembrath Klun e della sua folle combriccola. Considerare le seguenti possibilità:

Mask: Una Casa Oscura dedicata al Signore delle Ombre avrebbe di sicuro un gusto più "mercantile": in questo caso Volumvax potrebbe essere meno interessato a creare un esercito di ombre e più ad ammassare ricchezze di cui potrebbe beneficiare in seguito per portare a compimento un qualche piano diabolico. Invece di procacciarsi un sacrificio umano per la loro prima visita al Calice, i seguaci di Mask potrebbero invece dover pagare una qualche somma di danaro, almeno un valore di 1.000 mo in monete rubate o beni. Se è questo lo scenario, sostituire il diavolo che ha assunto le sembianze di Medar Klun con quelle di un doppelganger con i livelli di classe da ladro appropriati e magari anche da ombra danzante.

Loviatar: I fedeli più degradati della Vergine del Dolore sono sempre alla ricerca di sistemi per procurarsi "piacevoli" sofferenze, difficili da raggiungere alla luce del giorno o anche dalle costruzioni decrepite del Quartiere del Molo di Saerloon. Coloro che desiderano trarre piacere dal dolore sanno che devono contattare Rimrus per una escursione a Mezeketh, dove nessuno fa domande e lo schioccare delle fruste unito allo schianto delle catene si sente dal tramonto all'alba. Se l'ambientazione è focalizzata su Loviatar, la violenza di Rimrus verso le prostitute potrebbe trasformarsi in un'amichevole protezione e il pavimento della stanza dei guardiani del faro dovrebbe essere ricoperto di cuscini rosso sangue, di forma rotonda, per i mosaici dell'area superiore. I piani di Volumvax mutano dalla fame di potere allo spingere sempre più in là la sofferenza umana, con Zembrath Klun che agisce come battistrada per i partecipanti consenzienti o meno agli esperimenti perversi di Lord Sciografia.

Volumvax e il Calice di Adumbral

Volumvax (Chr8/Ado8/DisƬ di Shar mezzo-immondo tenebra umana NM) è stato al servizio della Signora della Perdita per millenni, arrivando infine ad acquisire un poco di divinità (Grado Divino 0) in cambio della sua fedeltà nel servirla. Impossibilitato a venire a capo delle prospettive ampliate di una divinità, cadde subito in un vortice di follia. Per impedirgli di compromettere le sue faccende su Toril, Shar lo scagliò in un recesso oscuro del Piano delle Ombre e non ci pensò più.

Sebbene virtualmente pazzo, Volumvax possedeva ancora lo zelo e l'abilità che lo avevano reso un agente indispensabile. Soggiogò i residenti di quella zona del Piano delle Ombre e li obbligò a costruire per lui una grande torre al centro di una depressione concava su una delle molte montagne del piano. Chiamò la depressione Calice di Adumbral e aprì *portali* nascosti alle enclavi di chierici di Shar nei seguenti luoghi (i luoghi ove si trovano i *portali* sono tra parentesi):

- **Saerloon** (la Casa Oscura)
- **Heliogabalus** (un gazebo nei grandi giardini della casa mercantile Zeshalla)
- **Skuld** (un tempio abbandonato di Gelb, ora distrutto)
- **Murann** (una stanza nel seminterrato di una gilda di ladri abbandonata)
- **Iljak** (un'ala in disuso di uno stabilimento balneare in decadenza)
- **Calimport** (la terrazza più alta della Spira del Sangue, nel Tempio della Notte Fonda)
- **Zasesspur** (la testa cava di una statua di bronzo nota come il Colosso Vigile)
- **Luthcheq** (una carrozza dorata appartenente al principe mercante effete Calishita Izziz bin-Hradah)

La torre di Volumvax si trova al centro del Calice e gli otto portali formano un cerchio approssimativo intorno ad essa ad una distanza di 90 metri, tracciando il margine di una depressione planare. I portali assomigliano a piccole pagode, molto simili a quella in cima alla Casa Oscura di Saerloon. Sotto la torre, che è costruita come un cilindro scavato, vi è l'Aljibar Nero, una fossa apparentemente senza fine di ombre torbide nella quale vengono scagliati i cadaveri degli innocenti sacrificati per creare anime di ombra per l'esercito di Volumvax. Una colonna di oscurità turbinante fluisce dall'Aljibar, attraverso la torre, verso il cielo incrementando apparentemente il potere di Volumvax.

Lord Sciografia compare come un essere umano alto e imponente, dalla pelle nerissima, con indosso bracciali di avorio colorato decorati con il simbolo di Shar. Possiede ali di cuoio, corna come quelle di un ariete ed è molto, molto bello. Nella sua realtà distorta, Volumvax è convinto di essere uno dei shadevari, creature primordiali d'ombra precedenti la creazione di Shar e di Toril stesso e ha l'arroganza di adattarsi a questa origine. Non indossa alcuna arma, preferendo affidarsi al suo ingegno e alle sue capacità magiche, e ha al suo servizio un esercito di creature d'ombra e un gruppo scelto di assistenti mortali. Fanno parte di quest'ultimo gruppo i suoi collaboratori più fidati: un'intrigante elfa di nome Velissandrin (Mag9/Ado7 elfa del sole LM) e la scellerata Gobitran "Jolly" Filiminous (Ldr10/Ass7 gnoma delle rocce NM), un'assassina che possiede una collezione di occhi disseccati e che si è tagliata la lingua da sola per assicurare la propria fedeltà al suo padrone. Oltre ai numerosi PNG malvagi degni di nota, almeno trentacinque cultisti "ordinari" (ChrƬ di Shar umani NM) e cento popolani al servizio della Signora della Notte si trovano nel Calice in qualsiasi momento.

coinvolgere i giocatori

La Casa Oscura di Saerloon offre moltissime opportunità ai Dungeon Master di ambientare le loro campagne nella Sembia. I suoi legami con il transplanare Calice di Adumbral garantisce contatti con parecchi altri luoghi interessanti sparsi per il Faerûn. La maggior parte dei criminali della Città dei Diavoli Scolpiti considerano la Casa Oscura come un mezzo di fuga, ma non c'è motivo per cui non possa svolgere il ruolo opposto. Altre canaglie di altre città vicino al Calice potrebbero considerare Saerloon un rifugio, un luogo dove nascondersi dagli inseguitori e mettere su bottega in una nuova città, rendendo la Casa Oscura un mezzo ideale per introdurre nuovi malvagi nella campagna.

Forse i personaggi giocanti hanno appena eliminato un'enclave di devoti a Shar, nei loro primi anni di carriera, solo per scoprire un altro culto dedicato a Shar ricostituito appena una decade dopo. Indizi come l'accento di una terra straniera potrebbe portare i personaggi a credere che i rinforzi arrivino da un qualche portale sconosciuto molto prima che abbiano mai sentito parlare dell'Isola di Mezeketh o abbiano un qualche motivo di sospettare qualcosa.

Se la campagna non si svolge nella Sembia, dovrebbe essere relativamente semplice adattare la storia della Casa Oscura ad una qualsiasi città costiera del Faerûn. I seguenti agganci per avventure forniscono metodi su misura per introdurre la Casa Oscura nella campagna.

Notizie oscure

Avvicinandosi alla città dopo aver superato i pericoli offerti dalla Gola di Umberlee, i PG scorgono la torre del faro che improvvisamente si oscura e poi ritorna visibile. Un membro dell'equipaggio li informa che questo avvenimento si ripete di frequente, e che il custode della luce dovrebbe stare molto attento se non vuole sporcarsi le mani con il sangue di interi equipaggi.

Sebbene ciò non sia sufficiente a fare sì che i personaggi comincino a investigare sull'isola, dovrebbe instillare in essi il sospetto che, prima o poi, un viaggio in direzione della Casa Oscura dovranno effettuarlo.

Il tesoro di Hezemdell

Voci nelle taverne della Città dei Diavoli Scolpiti riportano che il Periodo dei Disordini fu la causa della rovina del Faro di Hezemdell poiché la sua lanterna magica, che si dice fosse migliore della versione attuale, fece uno squarcio enorme nella Trama. Secondo le leggende metropolitane, la luce doveva essere mantenuta dai più potenti tra gli stregoni, l'ultimo dei quali (Vastican o Vhoruust, a seconda di chi la racconta) presumibilmente nascose un grande tesoro nel seminterrato del faro.

Questa storia è molto semplice e si basa solo su voci ma dovrebbe essere sufficiente ad attirare un gruppo alla ricerca di ricchezze che potrebbe cominciare a interessarsi della faccenda.

Con affetto, vostro Jack delle Sgualdrine

Ormai spaventatissime a causa delle continue mutilazioni e omicidi di donne di piacere nel Quartiere del Molo, un gruppo di prostitute (magari conosciute dai personaggi meno ortodossi) si avvicina al gruppo e chiede loro di investigare. Le "sventurate" non possono offrire granché come pagamento, più che altro "servizietti" non meglio specificati, ma la loro richiesta disperata dovrebbe essere sufficiente a instillare pietà nelle anime di buon cuore. Eventuali investigazioni condurranno a Rimrus e quindi alla Casa Oscura.

La crudele sorte di Jeharod Toth, mago

I Dungeon Master che desiderano introdurre il Calice di Adumbral in avventure di alto livello potrebbero scegliere un approccio più diretto. In questo caso, i PG sono contattati da Adoken Thule, un Mago Rosso di Thay che al momento vende oggetti al mercato di Saerloon. Thule spiega che Jeharod, un potente mago membro dell'influente famiglia Bezantur, è recentemente scomparso da Saerloon dopo aver cercato di infiltrarsi nei Coltelli della Notte, una deprecabile banda di tagliagole e strangolatori. Eventuali investigazioni condurranno a Selice Klun, che apparentemente ha sedotto il mago e lo ha condotto sull'isola.

Toth, al momento, si trova in una delle celle di uno dei più alti livelli della torre di Volumvax. All'insaputa di Adoken Thule, agenti di Lord Sciografia a Teflamm stanno tentando di rapire il mago dell'enclave di quella città. Thule, nella speranza di acquisire prestigio a Bezantur salvando il veterano Mago Rosso, offre ai PG 10.000 mo se gli riportano in vita Jeharod Toth.

I Massi della Viverna di Hullak

I dodici Massi della Viverna di Hullack si trovano nascosti all'interno dell'estremità ovest della Foresta di Hullack, a nord del braccio est del Lago della Viverna, nell'estremità nord-est del Regno delle Foreste del Cormyr. Queste antiche pietre granitiche, alte circa 3,6 metri e con un diametro di 1,8 metri, formano collettivamente un circolo di circa 18 metri di diametro. Alcune pietre orizzontali formano archi massicci lungo il paio di pietre più a nord, ovest ed est mentre una quarta pietra, rotta e spezzata, è situata vicino al paio di menhir più a sud. Proprio in mezzo alle pietre si trova una piccola pozza di acqua sorgiva del diametro di 9 metri. All'interno della pozza non cresce alcun tipo di alga o di pianta, pertanto si può guardare dentro la pozza per una profondità di 1,2 metri dalla superficie. Su ognuno dei lati interni di ogni Masso della Viverna, sotto uno spesso strato di muschio o licheni, scolpite nella pietra, si possono intravedere antiche rune druidiche. Il lato esterno di ogni masso non è coperto da muschio o licheni, lasciando quindi visibili, a coloro che si ritrovino a passeggiare per i massi, disegni di antiche viverne.

Sebbene un tempo i Massi della Viverna servissero come focus per il Circolo della Viverna, un gruppo composto per lo più da druidi adoratori di Eldath la Dea Verde, questi ultimi non hanno più celebrato riti tra i massi per più di duecento anni. Oggi, i Massi della Viverna sono il focus di una banda, molto più malvagia, di licantropi che venerano Malar, il Signore delle Bestie, e si considerano parte del Popolo del Sangue Nero. Il Circolo della Luna Insanguinata venne istituito nel 1363 CV durante le celebrazioni della Festa della Luna e da allora acquisì notevole forza. I dodici membri attuali di questo Circolo danno la caccia attivamente a coloro che vorrebbero coltivare, disboscare, colonizzare o comunque minacciare queste terre boschive primordiali.

Sebbene i Massi della Viverna di Hullack siano spesso menzionati dai Cormyriani nelle loro storie, narrate al focolare, pochi sanno esattamente dove si trovino e nessuno osa cercare attivamente questi antichi menhir. Alcuni cacciatori, di stanza a Thunderstone, ci si avventurano di tanto in tanto ma non dimenticano mai di portarsi dietro una carcassa di alce appena uccisa da offrire in sacrificio a Malar (e placare uno qualsiasi dei suoi seguaci che potrebbe essere affamato). I riti dedicati al Signore delle Bestie richiedono la caccia di una preda intelligente nella foresta mentre il suono del Canto del Sangue, pari ad un ronzio, cresce costantemente. Spesse volte un prigioniero viene rilasciato nella foresta circostante solo perché possa essere inseguito dai membri del Circolo. Una volta che la preda si trovi circondata nel centro dell'anello, i membri del Circolo della Luna Insanguinata attaccano in preda ad una frenesia selvaggia finché la Pozza di Eldath non

diventa rosso sangue e la vittima non è stata del tutto consumata.

L'attuale triumvirato che comanda il Circolo della Luna Insanguinata include Talgaerth Volspaan, un orso mannaro naturale, Djalia Amaratharr, una mezzelfa lupa mannara afflitta e Grolshar Twintusk, un mezzorco cinghiale mannaro afflitto. Tutti i membri del Circolo, oltre ad acquisire un livello o due nella classe di prestigio del campione divino, sono licantropi di ogni tipo. Le forme più comuni che si incontrano sono quella del lupo mannaro e dell'orso mannaro, sebbene altri tipi di licantropi carnivori (per esempio pantere mannare) non sono sconosciuti. La maggior parte dei membri del Circolo sono druidi, ranger o barbari, ma un po' tutte le classi sono rappresentate. Sono tutti umani o comunque in parte umani, sebbene predominino sicuramente gli umani puri.

All'insaputa di chiunque sia vivo oggi, i Massi della Viverna sono molto più grandi di quello che possono sembrare, poiché ognuno è incassato nella terra per 18 metri. Una grotta sotterranea si apre intorno alla base dei Massi della Viverna, con un soffitto ad arco sostenuto nei suoi 9 metri di altezza dalle pietre, che fungono da pilastri. Il Cimitero degli Elfi, come è nota questa caverna nelle leggende, serviva un tempo come camera mortuaria per gli elfi della Casata Amaratharr, e ancora oggi i loro resti si trovano in piccole cripte scavate nelle pareti della grotta. La base di ogni masso è inscritta con la storia della caduta Tel'Quessir, scritta con l'antico alfabeto Hamarfae. Il leggendario Hullack, il druido umano di Eldath al quale la foresta circostante deve il suo nome, si trova pure sepolto qui in una delle cripte. Si dice che il suo fantasma si manifesti a chiunque venga in pace al Cimitero degli Elfi e che stia cercando solo antiche conoscenze da lungo tempo perdute.

cerimonie

Il Circolo della Luna Insanguinata celebra il Banchetto dei Cervi in maniera molto diversa dagli altri branchi di fedeli a Malar. Sebbene si celebri sempre e comunque a Granraccolto, in questa giornata il Circolo della Luna Insanguinata marcia per la Foresta di Hullack mostrando teste di umanoidi intrusi che hanno ucciso nell'ultima decade, in quella che si può considerare un'orgia frenetica di morte. Molti abitanti della foresta, carnivori e onnivori, sentono l'odore di carne fresca e sono guidati dalla marcia verso l'anello di pietre del Circolo perché si nutrano dei corpi degli uccisi. Gli umanoidi cacciati dal Circolo della Luna Insanguinata sono l'offerta principale in questo ricco banchetto, della durata di ben due giorni. I chierici di Malar utilizzano incantesimi per far sì che le bestie non si attacchino l'un l'altra durante il banchetto e godono degli atti selvaggi a cui assistono.

Le Grandi Cacce sono celebrate quattro volte l'anno: alla Festa della Luna e a Mezzinverno, Pratoverde e Mezzestate. Ogni membro del Circolo della Luna Insanguinata appare in forma bestiale, ciascuno disposto in un cerchio di oltre un chilometro e mezzo di diametro intorno all'anello di pietre del Circolo. La loro preda, in genere un umanoide senziente, di solito un maschio umano, viene lasciato libero al centro dei Massi della Viverna e armato con tutte le armi e le armature che il malcapitato (o malcapitata) richieda, purché non siano magiche, e quindi cacciato a morte in celebrazione della gloria di Malar. Se la preda è ancora viva, quando il sole illumina l'orizzonte la mattina successiva, all'inizio della caccia, è considerata degna di entrare a far parte del Circolo della Luna Insanguinata e gli viene data la sua opportunità di diventare licantropo, dando per scontato che uno dei membri del circolo possieda già questo "dono" (coloro che rifiutano la licantropia vengono sventrati e uccisi come codardi immeritevoli). Il Circolo non concede la libertà o altre concessioni del genere ai sopravvissuti a differenza di altri branchi di seguaci di Malar altrove.

Canto della Luna Insanguinata

Saluta l'ascesa della luna rossa di sangue! Si avvicina il tempo della caccia. Il Signore delle Bestie ci insegna che i forti e gli audaci si sfameranno dei deboli e, nel farlo, purificheranno la terra dalla malattia e dalla debolezza.

Sotto questi antichi rami, la legge della bestia regna ancora sovrana e coloro che impugnano asce e aratri sfidano la morte se entrano nel regno di Malar.

Adesso vieni con me in forma di bestia mentre cacciamo il cervo sacrificale. Rimani all'erta contro gli intrusi che considerano gli alberi solo come legna da utilizzare e i campi solo per essere arati, poiché essi sono una malattia recidiva che affligge il ciclo naturale delle cose. Caccia, ulula e intona il Canto del Sangue, poiché presto la foresta sarà bagnata dal sangue.

servizi

Il Circolo della Luna Insanguinata non offre alcun tipo di servizio divino agli estranei, se si esclude una morte rapida per coloro di cui si percepisce l'odore. Tuttavia, di tanto in tanto, un mago, che giunge da parte di un ricco mercante o di un potente nobile, contatta i membri del Circolo a distanza (in genera con un incantesimo *inviare*) e dà loro informazioni circa avvenimenti riguardanti la Foresta di Hullack o le sue immediate vicinanze. In genere queste informazioni vengono passate nella speranza di eliminare un qualche nemico o di minare l'attività mercantile di un rivale, compito che i membri del Circolo sono lieti di intraprendere quando coincide con i loro piani.

Anche gli stessi Massi della Viverna sono dotati di potere e nascondono molti segreti dei druidi di un tempo, quando era il Circolo della Viverna a governare questi boschi. In particolare, i Massi della Viverna sono iscritti con rune che simboleggiano incantesimi creati da Hullack e dai suoi compatrioti, ma oggi perduti. Inoltre, parecchi antichi druidi di Eldath (sebbene non Hullack in persona, che morì prima di prendere parte al rituale) fusero la loro essenza con questi antichi menhir. Ancora oggi sopravvivono, intatti dal passare dei secoli, e si possono contattare con un incantesimo *pietre parlanti* o una capacità magica simile. Se persuasi, questi antichi druidi potrebbero dare preziosi consigli riguardanti un antico e dimenticato incantesimo divino, facendo apparire una nuova runa, o potrebbero addirittura consegnare una reliquia dimenticata della fede di Eldath ad una persona degna. Molti di essi morirono combattendo beholder e i loro servi bugbear, gargoyle e folletti malvagi, e ancora oggi possiedono oggetti magici adatti a combattere creature di questo tipo.

Tutti gli incantesimi lanciati all'interno dell'anello dei Massi della Viverna da un druido che veneri o Eldath o Malar ha effetto con livello dell'incantatore +3.

gerarchia

Il Circolo della Luna Insanguinata è organizzato più o meno come un branco, con un ordine di diritto al cibo determinato da un combattimento rituale che avviene nell'anello delle pietre in seguito ad una dichiarazione di sfida formale. Al momento, il capo del branco è Talgaerth Volspaan. La sua compagna, Djalia Amaratharr, ha il secondo posto all'interno del branco. Terzo nella gerarchia è Grolshar Twintusk, che si trattiene dallo sfidare Djalia solamente perché teme la reazione di Talgaerth.

Tutti i membri del Circolo sono fieramente fedeli l'uno all'altro quando si trovano a doversi scontrare con degli esterni. Tuttavia, all'interno del branco, c'è una costante lotta per la supremazia tra i singoli membri. Sebbene tutti i membri sostengano l'obiettivo che la Foresta di Hullack rimanga un luogo selvaggio e intaccato, non tutti sono d'accordo su quale linea perseguire. Talgaerth preferisce che il branco si limiti ai membri del Circolo, in modo da non attirare attenzione non gradita alle loro attività. Grolshar invece è il capo di una fazione interna che vorrebbe creare quanti più licantropi infetti nella regione sia possibile, nella speranza che il loro numero diventi talmente elevato da impedire che il Cormyr dell'ovest e del sud venga lentamente colonizzato.

Talgaerth Volspaan: Umano orso mannaro Drd12 di Malar; GS 14; Mutaforma Medio; DV 12d8+12; pf 72; Iniz +4; Vel 9 m; CA 17 (contatto 10, colto alla sprovvista 17); Att +13/+8 mischia (1d6+3, *bracciale-artiglio del ferimento+1*); QS Forma alternativa, compagno animale (4 orsi bruni), empatia del licantropo (orsi), senso della natura, resistenza al richiamo della natura, passo senza tracce, immunità ai veleni, *forma selvatica* 4 volte al giorno, andatura nel bosco; AL NM; TS Temp +11, Rifl +5, Vol +13; For 14, Des 10, Cos 12, Int 14, Sag 16, Car 17.

Abilità e talenti: Addestrare Animali +10, Ascoltare +10, Cavalcare (cavallo) +2, Cercare +8, Concentrazione +15, Conoscenza delle Terre Selvagge +15, Conoscenze (natura del Cormyr) +9, Conoscenze (religioni) +4, Diplomazia +8, Empatia Animale +13, Guarire +8, Nuotare +7, Orientamento +8, Osservare +10; Arma Focalizzata (artiglio), Arma Focalizzata (bracciale-artiglio), Competenza nelle Armi Esotiche (bracciale-artiglio), Controllare Forma Migliorato, Incantesimi da Licantropo, Iniziativa Migliorata.

Forma alternativa (Sop): Talgaerth può mutarsi in forma di orso come se ricorresse ad un incantesimo *autometamorfosi,* anche se la sua attrezzatura non cambia. La trasformazione in orso, o da orso in umano, è un'azione standard. Subito dopo aver assunto una o l'altra delle due forme, Talgaerth recupera punti ferita come se si fosse riposato un giorno. Se ucciso ritorna alla sua forma umanoide, ma è pur sempre morto. Le parti del suo corpo che fossero state smembrate rimangono nella forma animale.

Compagni animali: Talgaerth ha un branco di quattro orsi come compagni animali.

Empatia del licantropo (Str): Talgaerth è in grado di comunicare e creare un legame empatico sia con gli orsi normali che con quelli mostruosi. Questa capacità gli conferisce un bonus razziale di +4 alle prove tese ad influenzare l'atteggiamento degli animali e consente la comunicazione di concetti elementari e (se l'animale in questione è amichevole) di comandi quali "amico", "nemico", "fuggi" e "attacca".

Senso della natura: Talgaerth è in grado di identificare piante e animali (le loro specie e i loro tratti peculiari) con assoluta esattezza. Può determinare se l'acqua è potabile o pericolosa.

Resistenza al richiamo della natura: Talgaerth ottiene un bonus di +4 ai tiri salvezza contro le capacità magiche dei folletti (come le driadi, le ninfe e gi spiritelli).

Passo senza tracce: Talagerth non lascia tracce in ambienti naturali e non può essere inseguito seguendo le sue tracce.

Immunità ai veleni: Talgaerth è immune a tutti i veleni organici, inclusi quelli dei mostri velenosi, ma non ai veleni minerali o ai gas velenosi.

***Forma selvatica* (*Sop*)**: Talgaerth può trasformarsi in un animale Piccolo o Medio e ritornare alla sua forma originale una volta al giorno. Può scegliere una sola forma per volta ogni volta che fa uso di questa capacità. Talgaerth guadagna punti ferita con l'utilizzo di questa capacità come se si fosse riposato per un giorno.

Andatura nel bosco: Talgaerth può muoversi attraverso rovi, sterpi naturali, zone infestate e simili terreni a velocità normale e senza subire danni o altri impedimenti. Tuttavia rovi, sterpi e aree infestate che sono incantati o manipolati magicamente per impedire il movimento hanno effetto anche su di lui.

Incantesimi da druido preparati (6/6/5/5/3/3/2; CD base = 13 + livello dell'incantesimo): 0 - *conoscere direzione, creare acqua, cura ferite minori, individuazione del magico, luce, riparare*; 1° - *amicizia con gli animali, cura ferite leggere, invisibilità agli animali, luminescenza, passare senza tracce, zanna magica*; 2° - *blocca animali, gelare il metallo, resistere agli elementi, ristorare inferiore, parlare con gli animali*; 3° - *calappio, cura ferite moderate, protezione dagli elementi, respirare sott'acqua, zanna magica superiore*; 4° - *cura ferite gravi, dissolvi magie, libertà di movimento*; 5° - *cura ferite critiche, evoca alleato naturale V, risveglio*; 6° - *cerchio di guarigione, scopri il percorso*.

Proprietà: Armatura di pelle+2, bracciale-artiglio del ferimento+1, anello della caduta morbida, pergamena di *evoca alleato naturale VI*.

Talgaerth Volspaan (forma di orso): Umano orso mannaro Drd12 di Malar; GS 14; Mutaforma Grande; DV 12d8+60; pf 108; Iniz +5; Vel 9 m; CA 17 (contatto 10, colto alla sprovvista 16); Att +19 mischia (1d6+10, 2 artigli), +16 mischia (1d6+5, morso); Faccia/Portata 1,5 m x 1,5 m/3 m; QS Forma alternativa, compagno animale (4 orsi bruni), maledizione della licantropia, riduzione del danno 15/argento, olfatto acuto, empatia del licantropo (orsi), senso della natura, resistenza al richiamo della natura, passo senza tracce, immunità ai veleni, *forma selvatica* 4 volte al giorno, andatura nel bosco; AL NM; TS Temp +15, Rifl +6, Vol +13; For 30, Des 12, Cos 20, Int 14, Sag 16, Car 17.

Abilità e talenti: Addestrare Animali +10, Ascoltare +14, Cavalcare (cavallo) +3, Cercare +12, Concentrazione +19, Conoscenza delle Terre Selvagge +15, Conoscenze (natura del Cormyr) +9, Conoscenze (religioni) +4, Diplomazia +8, Empatia Animale +13, Guarire +8, Nascondersi -3, Nuotare +15, Orientamento +8, Osservare +14; Arma Focalizzata (artiglio), Arma Focalizzata (bracciale-artiglio), Attacco Poderoso, Combattere alla Cieca, Competenza nelle Armi Esotiche (bracciale-artiglio), Controllare Forma Migliorato, Incantesimi da Licantropo, Iniziativa Migliorata, Multiattacco.

Maledizione della licantropia (Sop): Qualsiasi umanoide colpito dall'attacco di morso di Talgaerth quando si trova in forma di orso deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 15) o contrarre la licantropia.

Olfatto acuto: Talgaerth è in grado di percepire i nemici in avvicinamento, gli avversari nascosti e di seguire tracce usando l'olfatto.

Talgaerth nacque nella Grande Valle da due orsi mannari naturali. Quando i suoi genitori vennero assassinati per errore da boscaioli un po' troppo zelanti, venne sopraffatto da un'ira potente e dalla sete di sangue, e da allora iniziò a venerare Malar, abbandonando gli insegnamenti dei suoi genitori, che non erano serviti a salvarli. Fermamente contrario al disboscamento delle rimanenti aree selvagge del Cormyr, Talgaerth fu fondamentale nella formazione del Circolo della Luna Insanguinata. Non gli importa nulla degli altri fedeli di Malar in altre zone del Cormyr, dal momento che è dell'opinione che non abbiano fatto alcunché per impedire la continua violazione dell'interno del Cormyr.

In combattimento, Talgaerth preferisce sempre combattere in forma di orso. Girovaga per la foresta alla ricerca di una vittima, prima di dire agli altri membri del Circolo dove attaccare. Rimane quindi in fondo, inseguendo qualsiasi potenziale vittima che sembri riuscire a sfuggire all'attacco del branco.

Talgaerth è uno stratega di comprovata bravura ed è dotato di una certa astuzia, molto bravo in particolare a saper anticipare le tattiche dei Draghi Purpurei come pure quelle di piccoli gruppi di avventurieri. Sebbene sia senza paura, in qualche occasione agisce cautamente, e raramente dà il via ad una battaglia che ritiene che il suo branco non possa vincere.

Djalia Amaratharr: Mezzelfa lupo mannaro Str5/Drd5 di Malar; GS 12; Mutaforma Medio; DV 5d4+6 più 5d8+8; pf 44; Iniz +2; Vel 9 m; CA 16 (contatto 12, colta alla sprovvista 14); Att +7 mischia (1d6+1, *bastone devastante+1*); QS Forma alternativa, compagno animale (5 lupi), tratti dei mezzelfi, empatia del licantropo (lupi), senso della natura, resistenza al richiamo della natura, passo senza tracce, *forma selvatica* 1 volta al giorno, andatura nel bosco; AL NM; TS Temp +10, Rifl +6, Vol +14; For 11, Des 14, Cos 11, Int 16, Sag 17, Car 16.

Abilità e talenti: Ascoltare +8, Cercare +8, Concentrazione +13, Conoscenza delle Terre Selvagge +9, Conoscenze (arcane) +11, Conoscenze (natura del Cormyr) +9, Controllare Forma +15, Empatia Animale +11, Muoversi Silenziosamente +16, Nascondersi +15, Osservare +8, Sapienza Magica +11; Arma Focalizzata (bastone), Fortuna degli Eroi, Incantesimi da Licantropo, Tempra Possente.

Forma alternativa (Sop): Djalia può mutarsi in forma di lupo come se ricorresse ad un incantesimo *autometamorfosi*, anche se la sua attrezzatura non cambia. La trasformazione in lupo, e da lupo in mezzelfa, è un'azione standard. Subito dopo aver assunto una o l'altra delle due forme, Djalia recupera punti ferita come se si fosse riposata un giorno. Se uccisa, ritorna alla sua forma umanoide, ma è pur sempre morta. Le parti del suo corpo che fossero state smembrate rimangono nella forma animale.

Compagni animali: Djalia ha un branco di cinque lupi come compagni animali.

Tratti dei mezzelfi: Immune agli incantesimi e agli effetti di sonno magico; bonus di +2 ai tiri salvezza contro incantesimi o effetti di ammaliamento; visione crepuscolare (può vedere due volte più di un umano in condizioni di scarsa visibilità); bonus razziale di +1 alle prove di Ascoltare, Cercare e Osservare (già calcolati nelle statistiche presentate sopra).

Empatia del licantropo (Str): Djalia è in grado di comunicare e creare un legame empatico sia con i lupi normali che con quelli mostruosi. Questa capacità le conferisce un bonus razziale di +4 alle prove tese ad influenzare l'atteggiamento degli animali e consente la comunicazione di concetti elementari e (se l'animale in questione è amichevole) di comandi quali "amico", "nemico", "fuggi" e "attacca".

Senso della natura: Djalia è in grado di identificare piante e animali (le loro specie e i loro tratti peculiari) con assoluta esattezza. Può determinare se l'acqua è potabile o pericolosa.

Resistenza al richiamo della natura: Djalia ottiene un bonus di +4 ai tiri salvezza contro le capacità magiche dei folletti (come le driadi, le ninfe e gi spiritelli).

Passo senza tracce: Djalia non lascia tracce in ambienti naturali e non può essere inseguita seguendo le sue tracce.

Forma selvatica (Sop): Djalia può trasformarsi in un animale Piccolo o Medio e ritornare alla sua forma originale una volta al giorno. Può scegliere una sola forma per volta ogni volta che fa uso di questa capacità. Djalia guadagna punti ferita con l'utilizzo di questa capacità come se si fosse riposata per un giorno.

Andatura nel bosco: Djalia può muoversi attraverso rovi, sterpi naturali, zone infestate e simili terreni a velocità normale e senza subire danni o altri impedimenti. Tuttavia rovi, sterpi e aree infestate che sono incantati o manipolati magicamente per impedire il movimento hanno effetto anche su di lei.

Incantesimi da druido preparati (5/4/3/2; CD base = 13 + livello dell'incantesimo): 0 - *conoscere direzione, creare acqua, individuazione del magico, individuazione del veleno, purificare cibo e bevande*; 1° - *contrastare elementi, individuazione di animali o vegetali, zanna magica* (2); 2° - *charme su persone o animali, resistere agli elementi, ritarda veleno*; 3° - *dissolvi magie, zanna magica superiore*.

Incantesimi da stregona preparati (6/7/5; CD base = 13 + livello dell'incantesimo): 0 - *frastornare, individuazione del magico, individuazione del veleno, lettura del magico, prestidigitazione, resistenza*; 1° - *armatura magica, dardo incantato, incuti paura, ritirata rapida*; 2° - *forza straordinaria, immagine speculare*.

Proprietà: Bracciali dell'armatura+ 2, bastone devastante+1, bracciale-artiglio, *stivali elfici, fermaglio dello scudo, mantello elfico, anello dell'amicizia con gli animali*.

Djalia Amaratharr (forma di lupo o ibrida): Mezzelfa lupo mannaro Str5/Drd5 di Malar; GS 12; Mutaforma Medio; DV 5d4+10 più 5d8+10; pf 64; Iniz +8; Vel 9 m; CA 18 (contatto 14, colto alla sprovvista 14); Att (in forma ibrida) +8 mischia (1d6+2, *bastone devastante+1*) e +4 mischia (1d6, morso) o +9 mischia (1d6+1, morso), o Att (in forma di lupo) +9 mischia (1d6+1, morso); AS Sbilanciare; QS Forma alternativa, compagno animale (5 lupi), riduzione del danno 15/argento, tratti dei mezzelfi, empatia del licantropo (lupi), senso della natura, resistenza al richiamo della natura, olfatto acuto, passo senza tracce, *forma selvatica* 1 volta al giorno, andatura nel bosco; AL NM; TS Temp +12, Rifl +8, Vol +14; For 13, Des 18, Cos 15, Int 16, Sag 17, Car 16.

Abilità e talenti: Ascoltare +12, Cercare +12, Concentrazione +15, Conoscenza delle Terre Selvagge +9 (bonus di +4 quando segue tracce per mezzo dell'olfatto), Conoscenze (arcane) +11, Conoscenze (natura del Cormyr) +9, Controllare Forma +15, Empatia Animale +11, Muoversi Silenziosamente +18, Nascondersi +17, Osservare +12, Sapienza Magica +11; Arma Focalizzata (bastone), Arma Focalizzata (morso), Combattere alla Cieca, Fortuna degli Eroi, Incantesimi da Licantropo, Iniziativa Migliorata, Tempra Possente.

Sbilanciare (Str): Se Djalia colpisce con un attacco con morso, può tentare di sbilanciare l'avversario come azione gratuita senza compiere un attacco di contatto o provocare un attacco di opportunità. Se il suo tentativo fallisce, l'avversario non può reagire per sbilanciarla a sua volta.

Olfatto acuto: Djalia è in grado di percepire i nemici in avvicinamento, gli avversari nascosti e di seguire tracce usando l'olfatto.

Sebbene Djalia sia una discendente della Casata Amaratharr, non è a conoscenza che sono proprio i suoi antenati ad essere seppelliti sotto le sue zone di caccia preferite. Djalia nacque a Deepingdale da una coppia di mezzelfi stregoni uniti in matrimonio. Riuscì a fuggire ancora in tenera età, dopo che i suoi genitori vennero uccisi in quella che sembrò un'imboscata di lupi (in realtà lupi mannari), e subito dopo scoprì di essere diventata lei stessa un lupo mannaro a causa delle ferite riportate. Qualcosa spinse Djalia verso ovest, nei pressi dei Massi della Viverna, sebbene ancora oggi non sappia che è stato il richiamo dei suoi antenati che volevano liberarla dalla maledizione. Djalia incontrò per la prima volta Talgaerth nella Foresta di Hullack mentre egli era alla ricerca dei Massi della Foresta e presto si sentì fortemente attratta da lui. Negli anni successivi al loro primo incontro, divenne una druida di una certa potenza e membro attivo nella fondazione del Circolo della Luna Insanguinata.

Djalia preferisce evitare il combattimento corpo a corpo, facendo affidamento sul suo branco personale di worg. In genere lancia *immagine speculare*, assume la forma di lupo, e quindi continua a lanciare incantesimi in anonimato in mezzo al branco, facendo affidamento sull'incapacità di molti a distinguere un lupo dall'altro.

Come persona, Djalia mantiene molta della sua innocenza di quando era solo una ragazzina, sebbene segnata da una grande affinità con canidi di qualsiasi tipo. In forma ibrida o di lupo, tuttavia, la sua natura muta, e pochi sono i membri del branco tanto affamati di sangue quanto lei. Incoraggiata da Talgaerth, Djalia utilizza il suo bell'aspetto per attirare un qualche boscaiolo solitario, o contadino, nei boschi per un incontro romantico durante il quale viene assalito da un branco di licantropi affamati.

Grolshar Twintusk: Mezzorco cinghiale mannaro Rgr9; GS 11; Mutaforma Medio; DV 9d10+36; pf 98; Iniz +0; Vel 9 m; CA 17 (contatto 10, colto alla sprovvista 17); Att +14/+9 mischia (1d6+6/17-20, *bracciale-artiglio anatema degli umani+1*) e +14/+9 mischia (1d6+3/17-20, *bracciale-artiglio anatema degli umani+1*); QS Forma alternativa, compagno animale (4 cinghiali), scurovisione 18 m, nemico prescelto (umani +2, animali +1), empatia del licantropo (cinghiali); AL CN; TS Temp +12, Rifl +3, Vol +8; For 20, Des 11, Cos 18, Int 10, Sag 16, Car 12.

Abilità e talenti: Ascoltare +7, Cercare +4, Conoscenza delle Terre Selvagge +13, Conoscenze (natura del Cormyr) +5, Controllare Forma +13, Empatia Animale +6, Muoversi Silenziosamente +9, Nascondersi +9, Osservare +7; Arma Focalizzata (bracciale-artiglio), Combattere con Due Armi Migliorato, Competenza nelle Armi Esotiche (bracciale-artiglio), Critico Migliorato (bracciale-artiglio), Seguire Tracce.

Forma alternativa (Sop): Grolshar può mutarsi in forma di cinghiale come se ricorresse ad un incantesimo *autometamorfosi*, anche se la sua attrezzatura non cambia. La trasformazione in cinghiale, e da cinghiale in mezzorco, è un'azione standard. Subito dopo aver assunto una o l'altra delle due forme, Grolshar recupera punti ferita come se si fosse riposato un giorno. Se ucciso, ritorna alla sua forma umanoide, ma è pur sempre morto. Le parti del suo corpo che fossero state smembrate rimangono nella forma animale.

capacità speciale devastante

Devastante: Questa capacità speciale per armi concede un bonus di +4 alle prove di Forza di colui che la impugna al fine di effettuare tentativi di sbilanciare un avversario con l'arma.

Livello dell'incantatore: 5°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature, *forza straordinaria*; *Prezzo di mercato:* bonus +1.

Compagni animali: Grolshar ha un branco di cinque cinghiali come compagni animali.

Nemici prescelti: Grolshar ha scelto come suo nemico prescelto primario gli umani e gli animali come secondo. Ottiene un bonus di +2 e +1, rispettivamente, alle prove di Ascoltare, Conoscenza delle Terre Selvagge, Osservare, Percepire Inganni e Raggirare quando utilizza queste abilità contro questi tipi di creature. Ottiene lo stesso bonus ai tiri per determinare il danno con armi da mischia contro queste creature e con le armi a distanza se il bersaglio si trova fino a 9 metri.

Empatia del licantropo (Str): Grolshar è in grado di comunicare e creare un legame empatico sia con i cinghiali normali che con quelli mostruosi. Questa capacità gli conferisce un bonus razziale di +4 alle prove tese ad influenzare l'atteggiamento degli animali e consente la comunicazione di concetti elementari e (se l'animale in questione è amichevole) di comandi quali "amico", "nemico", "fuggi" e "attacca".

Incantesimi da ranger preparati (2/1; CD base = 13 + livello dell'incantesimo): 1° - *passare senza tracce, resistere agli elementi*; 2° - *calappio*.

Proprietà: Armatura di cuoio borchiato+2, bracciale-artiglio anatema degli umani+1 (2).

Grolshar Twintusk (forma di cinghiale): Mezzorco cinghiale mannaro Rgr9; GS 11; Mutaforma Medio; DV 9d10+63; pf 125; Iniz +4; Vel 9 m; CA 18 (contatto 10, colto alla sprovvista 18); Att +16 mischia (1d8+10, incornata); QS Forma alternativa, compagno animale (4 cinghiali), maledizione della licantropia, riduzione del danno 15/argento, scurovisione 18 m, nemico prescelto (umani +2, animali +1), ferocia, empatia del licantropo (cinghiali); AL CN; TS Temp +15, Rifl +3, Vol +8; For 24, Des 11, Cos 24, Int 10, Sag 16, Car 12.

Abilità e talenti: Ascoltare +11, Cercare +8, Conoscenza delle Terre Selvagge +13, Conoscenze (natura del Cormyr) +5, Controllare Forma +13, Empatia Animale +6, Muoversi Silenziosamente +9, Nascondersi +9, Osservare +11; Arma Focalizzata (bracciale-artiglio), Combattere alla Cieca, Combattere con Due Armi Migliorato, Competenza nelle Armi Esotiche (bracciale-artiglio), Critico Migliorato (bracciale-artiglio), Iniziativa Migliorata, Seguire Tracce.

Maledizione della licantropia (Sop): Qualsiasi umanoide colpito dall'attacco di incornata di Grolshar quando si trova in forma di cinghiale deve superare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 15) o contrarre la licantropia.

Ferocia (Str): Grolshar continua a combattere senza penalità anche quando è incapacitato o morente.

Cresciuto tra gli orchi delle Terre di Pietra del Sud, Grolshar è la progenie di un'unione forzata tra un orco guerriero e una prigioniera, catturata da una carovana che si stava recando a Tilverton. Grolshar contrasse la licantropia durante una spedizione di caccia all'interno della Foresta di Hullack e scelse di rimanere in queste terre boschive primitive dopo aver ceduto alla frenesia della fame di sangue e aver ucciso i suoi compagni cacciatori.

Diversamente dalla maggior parte degli altri membri del Circolo, Grolshar preferisce attaccare in forma umana piuttosto che in quella bestiale. Adora entrare in combattimento con i suoi bracciali-artiglio, e sferzare i suoi nemici fino a ridurli in poltiglia, in particolare se si tratta di umani. È lui che in genere guida il resto del branco alla caccia.

Grolshar adora cacciare, traendo piacere dal perseguitare la preda e dall'inevitabile frenesia di sete di sangue che ne consegue. Il mezzorco considera la sua maledizione come un mezzo per dare sfogo alla sua parte bestiale, che è insita in tutte le creature, e si gusta fin da ora l'idea di creare un dominio nella foresta nel quale la bestia dentro tutte le creature governi e tutti gli umanoidi ululino quando c'è luna piena.

Iniziazione

Solo licantropi che hanno scelto come divinità patrona Malar possono essere ammessi nel Circolo della Luna Insanguinata. Prima di entrare a fare parte del Circolo, il candidato deve cacciare insieme al Circolo in forma di bestia e partecipare all'inseguimento e uccisione di almeno tre umanoidi nell'intervallo tra due lune piene. Una volta che sia stato accettato, il candidato deve eseguire il rituale di unione per il quale deve rimanere in piedi nel mezzo dell'anello dei Massi della Viverna alla mezzanotte di una notte di luna piena. Il candidato deve fare un giuramento di sangue (che include il sangue del candidato e di almeno altri membri del gruppo) al Circolo e a Malar, dopo di che viene ammesso definitivamente come membro del Circolo.

Alleati e nemici

Il Circolo della Luna Insanguinata non è l'unica forza che tenta di mantenere la Foresta di Hullack un luogo incontaminato, se non si considerano i mostri che vivono nei boschi e simili cacciatori esterni al loro territorio. Dal momento che l'asservimento della Foresta di Hullack è una delle priorità della corona del Cormyr, il Circolo della Luna Insanguinata si oppone a tutti coloro che agiscono con la protezione della monarchia. Inoltre, il Circolo della Luna Insanguinata si oppone anche a quei pochi elfi che vivono ancora nella Foresta di Hullack e non concordano con i metodi del Circolo stesso, se non con i loro scopi. Comunque, gli oppositori più intransigenti al Circolo sono indubbiamente i seguaci di Eldath attivi nella regione e gli umani e i mezzelfi seguaci di Mielikki che vivono presso le Cascate delle Stelle Cadenti. (Questa valle montana reclusa si trova dove il Torrente Immer nasce dai Picchi del Tuono e scende dai fianchi delle montagne per accrescere il fiume che porta al Lago della Viverna).

Legenda della mappa

1. Anello dei Massi della Viverna

Dodici Massi della Viverna, intagliati con rune e ricoperti di fogliame sui lati verso l'interno dell'anello, formano un cerchio di circa 18 metri di diametro. La volta, costituita dai rami degli alberi circostanti, copre del tutto la terra collocata attorno alla pozza fangosa. A terra sono chiaramente visibili macchie di sangue rinsecchito.

Come già segnalato, tutti i Massi della Viverna portano iscrizioni di rune magiche corrispondenti a incantesimi un tempo utilizzati dai druidi di Eldath membri del Circolo della Viverna. Molte di queste rune corrispondono a incantesimi divini oggi sconosciuti (con nomi quali *vento gemente, tocco del falcetto, scudo di fiamma* e *tocco della terra*, i quali si credono tutti riportati nell'antico volume perduto dal titolo *Tomo del Circolo del Lago della Viverna*). Alcune delle rune iscritte non sono mai state utilizzate, sebbene individuare di quali si tratti richiederebbe uno studio attento di tutte quante. Inoltre, sette dei massi attualmente eretti contengono le essenze fuse degli antichi druidi di Eldath. Le essenze custodite all'interno di questi menhir possono essere contattate con un incantesimo *pietre parlanti*.

L'Anello dei Massi della Viverna è sotto gli effetti di un incantesimo *profanare* lanciato da druidi seguaci di Malar. *Resistenza agli elementi* (fuoco) è l'incantesimo legato a *profanare* e agisce sui seguaci di Malar che si trovano all'interno dell'area dell'incantesimo.

Infine, l'Anello dei Massi della Viverna include tre *portali* attivi a due sensi e un *portale* malfunzionante, tra i massi che ora o un tempo erano sormontati da archi di pietra. I tre *portali* attivi conducono a luoghi in cui si venera Eldath in altre zone dei Reami e tutti si aprono sott'acqua. Il *portale* ad ovest porta alla Forra del Bosco del Crepuscolo nell'Amn, ad est di Eshpurta, dove le acque del Fiume Rimril scendono le scogliere ovest del Monte di Eldath, nelle Montagne dei Troll, attraverso le Cascate della Dea Verde per una discesa di più di 120 metri e quindi attraverso una serie di pozze e cascate minori (chiamate i Gradini) fino al Bosco del Serpente. Il *portale* a nord porta a Elah'zad (Casa della Luna), un antico luogo sacro a Eldath nella parte nord-ovest delle Spire della Scimitarra nell'Anauroch. Il *portale* si apre nel mezzo di un lago situato in un boschetto sacro, circondato da più di un centinaio di sorgenti. Un tempio maestoso, circolare, fatto di rocce desertiche gessose e traslucenti, si trova al centro del lago. Il *portale* ad est si apre sott'acqua all'interno di un tempio nella città Shalarin di Us'daan sotto le acque del Mare delle Stelle Cadute. La destinazione del quarto, quello mal funzionante, non è nota sebbene si supponga che desse accesso ad un luogo nel sud, nei pressi del Grande Mare. I *portali* possono essere attivati soltanto da creature di allineamento buono indossanti il simbolo sacro di Eldath e che si trasformino in pesce (in genere utilizzando la capacità *forma selvatica*, sebbene funzioni lo stesso con poteri che danno risultati simili) prima di passare attraverso il *portale*.

2. Pozza di Eldath

La Pozza di Eldath è una polla di acqua cristallina sorgiva con un diametro di 9 metri e profonda 1,2 m, con un fondale di pietre. Nella pozza non vivono alghe, piante o animali di alcun tipo. Sebbene spesso sia macchiata di rosso, a causa del sangue versato nel corso delle cruenti cerimonie tenute in onore del Signore delle Bestie, la Pozza di Eldath ritorna sempre al suo stato originale quando viene rischiarata dalla luce dell'alba. La Pozza di Eldath è anche un *portale* a due sensi che conduce al Cimitero Elfico. Può essere attivato solo da coloro che hanno sangue elfico nelle vene e che tengono in una mano una colomba bianca e nell'altra una pietra con iscritto il simbolo della Casata Amaratharr. Una volta attivato, tuttavia, qualunque creatura che tocchi il *portale* attivato, nello stesso round in cui lo tocca la creatura che lo ha attivato, può a sua volta utilizzare il *portale*.

3. Cimitero Elfico

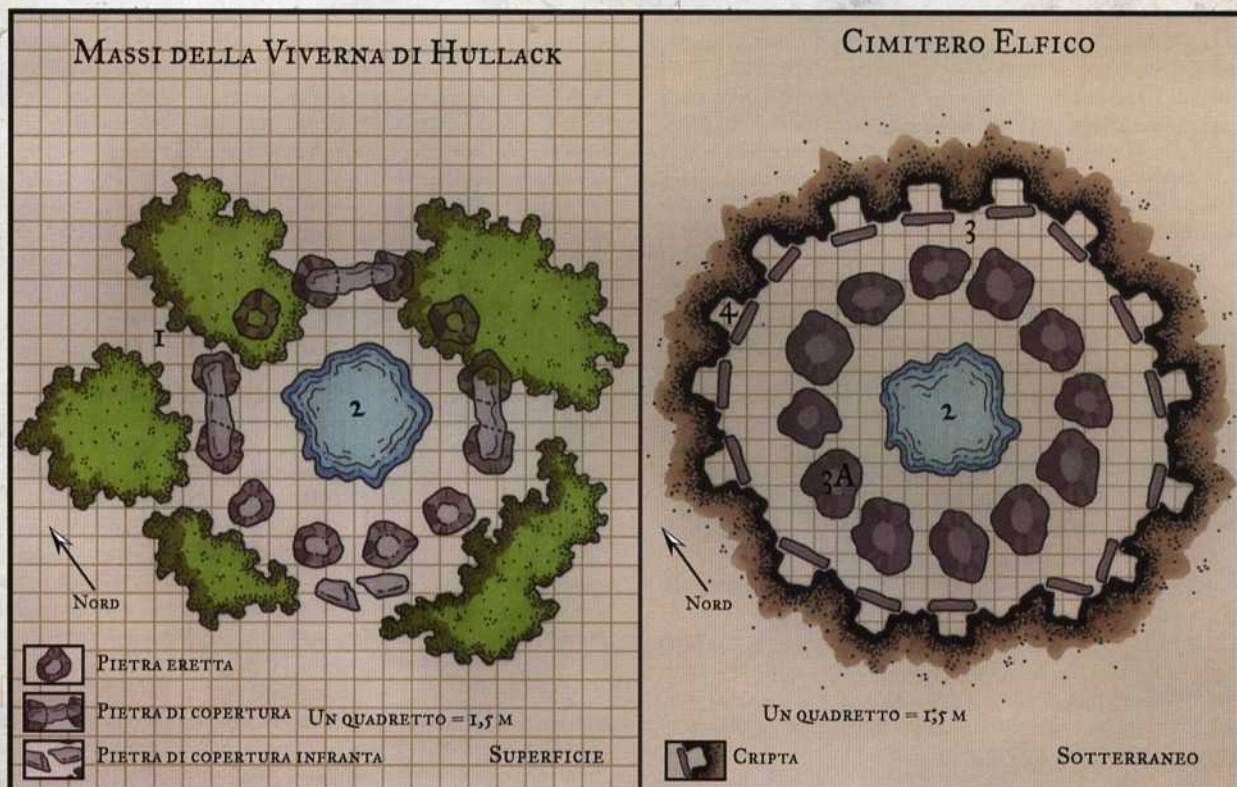
Il Cimitero Elfico è una grotta naturale del diametro di più di 30 metri a forma di sfera leggermente schiacciata. Al centro della caverna, dodici pilastri di granito (le fondamenta dei Massi della Viverna, ognuno del diametro di 9 metri alla base), sistemati ad anello con diametro di 18 metri, salgono dal pavimento fino al soffitto. Ogni pilastro porta antiche iscrizioni Seldruin che utilizzano l'alfabeto Hamarfae, le quali raccontano le gesta di coloro che sono stati seppelliti in questo cimitero. Uno dei pilastri (3A) racconta la storia del leggendario Hullack del Circolo della Viverna, un druido umano vero amico degli elfi. Scavate nelle mura della grotta vi sono delle antiche cripte sigillate appartenenti alla Casata Amaratharr. Ciascuna volta è sigillata con una grossa chiave di volta quadrata con lato di 6 metri, intagliata con un diorama che narra della vita elfica nei tempi in cui il Cormyr era governato da Iliphar Nelnueve, il Signore degli Scettri.

Al centro della grotta, circa 6 metri sopra la Pozza di Eldath, è sospeso nell'aria un piccolissimo diamante, la cui fredda radiosità illumina l'intero ambiente come se fosse rischiarato dalla luce delle stelle. La gemma è una *kiira maggiore* elfica, conosciuta anche come una *tel'kiira* o *gemma della sapienza*, un ricettacolo semisenziente di conoscenza che risale ai giorni precedenti la scoperta del mythal a Myth Drannor. Può essere utilizzata con sicurezza solo da un discendente della Casata Amaratharr che abbia Intelligenza 15 o superiore. Chiunque altro rischia la pazzia, sebbene potrebbe essere in grado di estrapolare qualche goccia di sapienza elfica, se è fortunato abbastanza da riuscire a spezzare il contatto con la *kiira* prima di impazzire.

4. Cripta di Hullack

La Cripta di Hullack si trova lungo il margine ovest della grotta del Cimitero Elfico. La sua chiave di volta è unica nel suo genere poiché rappresenta un druido umano a fianco di un gruppo di elfi guerrieri che combattono occhi tiranni, folletti scuri e goblinoidi pelosi. Chiunque tocchi la chiave di volta di Hullack o il pilastro che racconta le sue gesta, fa sì che si manifesti il fantasma di Hullack. Allo stesso modo, chiunque tenti di depredare le tombe o prendere la *tel'kiira* senza prima dichiarare le sue motivazioni, farà sì che si manifesti lo spirito di Hullack incollerito per l'azione commessa.

Hullack: Umano fantasma Drd18/Ger2 di Eldath; GS 22; Non morto Medio; DV 20d12; pf 130; Iniz +2; Vel volare 9 m (perfetta); CA 17 (contatto 17, colto alla sprovvista 15); Att +15 contatto in mischia (1d4, tocco incorporeo) o +17 contatto a distanza (0, *rete+1*); o +17/+12/+7 mischia (1d6+3, *bastone dei boschi*); AS Tocco corruttore, malevolenza; QS Mille volti, compagno animale, portata divina, sottotipo incorporeo, manifestazione, senso della natura, potere della natura, ringiovanimento, resistenza al richiamo della natura, corpo senza tempo, passo senza tracce, resistenza allo scacciare 4, tratti dei non morti, immunità ai veleni, *forma selvatica* (6 volte al giorno, elementale 3 volte al giorno, più un uso addizionale al giorno per entrambi i tipi), andatura nel bosco; AL N*; TS Temp +16, Rifl +8, Vol +20; For 12, Des 14, Cos -, Int 16, Sag 23, Car 21.

Abilità e talenti: Addestrare Animali +16, Ascoltare +14, Cavalcare (cavallo) +4, Cercare +11, Concentrazione +20, Conoscenza delle Terre Selvagge +26, Conoscenze (natura) +23, Conoscenze (storia) +8, Diplomazia +23, Empatia Animale +25, Guarire +30, Nascondersi +10, Orientamento +14, Osservare +14, Professione (erborista) +12, Sapienza Magica +20, Scrutare +16; Competenza nelle Armi Esotiche (rete), Creare Portale, Disarmare Migliorato, Incantesimi Rapidi, Maestria, Sbilanciare Migliorato, Schivare, Tempra Possente.

Tocco corruttore (Sop): Se Hullack colpisce un bersaglio vivente con il suo attacco incorporeo, infligge 1d4 danni.

Malevolenza (Sop): Una volta per round, Hullack può fondere il suo corpo a quello di una creatura del Piano Materiale. Questa capacità è simile all'incantesimo *giara magica* lanciato da uno stregone di 20° livello, eccetto per il fatto che non richiede un ricettacolo. Se l'attacco ha successo, il corpo di Hullack scompare dentro quello dell'avversario. Il bersaglio può resistere all'attacco effettuando un tiro salvezza sulla Volontà (CD 20). Una creatura che superi il tiro salvezza è immune alla malevolenza di Hullack per un giorno.

Mille facce (Sop): Hullack può modificare il proprio aspetto a piacimento, come per l'incantesimo *alterare se stesso.*

Compagno animale: Al momento nessuno.

Portata divina: Hullack è in grado di usare incantesimi a contatto su bersagli lontani fino a 9 metri. Se un incantesimo richiede un attacco di contatto, Hullack deve effettuare un attacco di contatto a distanza. Questa capacità gli permette di utilizzare qualsiasi incantesimo a contatto nella sua forma manifesta per colpire le creature materiali.

Sottotipo incorporeo: Può essere ferito solo da altre creature incorporee, armi magiche +1 o migliori, incantesimi, capacità magiche o capacità soprannaturali; è immune a tutte le forme di attacco non magico; 50% di probabilità di ignorare un qualsiasi danno inflitto da fonte corporea (tranne gli effetti di forza, come *dardo incantato,* e attacchi compiuti con armi con la capacità *tocco fantasma*); può passare attraverso gli oggetti solidi a piacimento (ma non effetti di forza); i suoi attacchi passano attraverso armature naturali, armature e scudi (sebbene i bonus di deviazione e gli effetti di forza funzionino normalmente); si muove silenziosamente (non può essere udito con prove di Ascoltare a meno che non lo desideri).

Manifestazione (Sop): Quando si manifesta, Hullack diventa visibile ma rimane incorporeo. Rimane sul Piano Etereo ma può essere attaccato dagli avversari sia del Piano Etereo che del Piano Materiale. Quando si manifesta, Hullack può colpire creature sul Piano Materiale con il suo attacco di contatto incorporeo, un'arma dotata di *tocco fantasma* o una qualsiasi arma dotata di un bonus di potenziamento almeno pari a +1. I suoi incantesimi hanno effetto normalmente sulle creature sia del Piano Etereo che del Piano Materiale, tranne per il fatto che utilizza la sua capacità portata divina con tutti gli incantesimi che hanno raggio a contatto, dal momento che altrimenti non funzionerebbero su bersagli materiali.

Senso della natura: Hullack può identificare vegetali e animali (la specie e le caratteristiche particolari) con precisione matematica. Inoltre può stabilire se l'acqua è potabile o meno.

Potere della natura: Hullack può trasferire uno o più dei suoi poteri druidici speciali ad una creatura consenziente. Il trasferimento continua ad avere effetto ovunque e dura da 24 ore a una decade (la durata viene stabilita al momento del trasferimento). Finchè il trasferimento ha effetto, Hullack non può utilizzare il potere che ha elargito. Possono essere trasferite tutte le capacità speciali druidiche eccetto il lancio di incantesimi e il compagno animale. La capacità *forma selvatica* può essere trasferita parzialmente o completamente. Ad esempio, può trasferire la capacità *forma selvatica* una volta al giorno al destinatario e conservare il resto degli usi al giorno per sé. Il destinatario può assumere qualunque forma che Hullack è in grado di assumere.

Se Hullack dovesse essere distrutto, farà ritorno ai luoghi che infesta nel giro di 2d4 giorni.

collana della favella animale

Questa collana d'acciaio battuto non è decorata con alcun pendente o ornamento. Colui che la indossa può utilizzare *parlare con gli animali* a volontà.

Livello dell'incantatore: 6°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature, *parlare con gli animali*; *Prezzo di mercato:* 12.000 mo, *Peso:* 0,45 kg.

Resistenza al richiamo della natura: Hullack ha un bonus di +4 ai tiri salvezza contro le capacità magiche dei folletti (come driadi, ninfe e spirtelli).

Resistenza allo scacciare (Str): La creatura è più resistente ai poteri di un chierico o un paladino. Quando si risolve un tentativo di scacciare, intimorire, comandare o rafforzare, la creatura riceve un bonus di +4. Quindi, i tentativi di scacciare Hullack si effettuano come se egli possedesse 24 DV.

Tratti dei non morti Immune a veleno, sonno, paralisi, stordimento, malattia, effetti mortali, effetti necromantici, effetti di influenza mentale, e qualsiasi effetto che richieda un tiro salvezza sulla Tempra a meno che non funzioni anche sugli oggetti; non è soggetto a colpi critici, danni debilitanti, danni alle caratteristiche, risucchio di energia; non può curarsi se privato del suo punteggio di Intelligenza (ma guarigione rapida e rigenerazione funzionano normalmente); l'energia negativa lo cura; non rischia di essere ucciso per danno massiccio, ma viene distrutto a 0 punti ferita o meno; scurovisione 18 m; non può essere risorto; la resurrezione funziona solo se Hullack è consenziente.

Forma selvatica: Hullack può trasformarsi in un animale Minuscolo, Piccolo, Medio, Grande, Enorme o crudele e di nuovo in druido 6 volte al giorno come per *autometamorfosi.* Inoltre, può utilizzare forma selvaggia per assumere la forma di un elementale dell'aria, della terra o del fuoco di taglia Piccola, Media o Grande 3 volte al giorno. Diversamente dal normale utilizzo dell'incantesimo, Hullack può assumere una sola forma per ogni utilizzo della capacità. Riguadagna punti ferita come se si fosse riposato per un giorno. La *veste del druido* di Hullack gli permette un utilizzo extra al giorno di forma selvatica (un tipo a sua scelta).

Incantesimi da druido preparati (6/7/7/6/6/5/5/3/3/2; CD base = 16 + livello dell'incantesimo): 0 - *creare acqua, cura ferite minori, individuazione del veleno, resistenza, riparare, virtù*; 1° - *amicizia con gli animali, bacche benefiche, calmare animali, cura ferite leggere, individuazione di animali o vegetali, intralciare, invisibilità agli animali*; 2° - *animale messaggero, blocca animali, charme su persone o animali, parlare con gli animali, ritarda veleno, ristorare inferiore, trance animale*; 3° - *calappio, cura ferite moderate, dominare animali, neutralizza veleno, protezione dagli elementi, rimuovi malattie*; 4° - *cura ferite gravi, dissolvi magie, evoca alleato naturale IV, libertà di movimento, stretta corrosiva, tempesta di nevischio*; 5° - *comunione con la natura, cura ferite critiche, evoca alleato naturale V, interdizione alla morte, muro di spine*; 6° - *cerchio di guarigione, dissolvere superiore, evoca alleato naturale VI, pietre parlanti, trasporto vegetale*; 7° - *guarigione, evoca alleato naturale VII, scrutare superiore*; 8° - *esplosione solare, evoca alleato naturale VIII, parola del ritiro*; 9° - *evoca alleato naturale IX, guarigione di massa.*

Proprietà: Veste del druido, rete+1, rete, *bastone dei boschi* (50 cariche), *anello dello scudo mentale, anello delle stelle cadenti, collana della favella animale.*

*Eldath era una divinità neutrale pura prima di diventare NB. Dal momento che quando Hullack era ancora in vita la dea era ancora N, Hullack non infrange la regola per la quale solo i chierici di divinità neutrali pure possono essere neutrali puri.

Prima della sua morte, Hullack era uno dei druidi più potenti di tutta la regione del Mare Interno. Condusse il Circolo della Viverna nella parte più a nord-est del Cormyr e si stabilì nelle foreste vergini che oggi portano il suo nome. Hullack fu un amico fedele e leale degli elfi, spesso agendo come loro intermediario di fronte all'inesorabile pressione proveniente dalle continue ondate di colonizzatori.

In vita, il grande druido si conformò con precisione agli insegnamenti della Dea Verde, cercando la pace ovunque fosse possibile, e questa filosofia lo contraddistinse anche nell'aldilà. Hullack non permetterebbe mai che il Cimitero Elfico venga depredato o dissacrato, ma non agirebbe mai di primo acchito con violenza e interromperebbe qualsiasi ostilità se crede che una soluzione diplomatica sia possibile. Se dovesse essere informato delle attività del Circolo della Luna Insanguinata nei boschi sopra la sua cripta, Hullack ne sarebbe rattristato ma preferirebbe comunque non ricorrere a soluzioni violente. Invece, inviterebbe i personaggi a lanciare *spezzare incantamento* o *rimuovi maledizione* sul maggior numero di licantropi possibile durante la

notte di luna piena, nella speranza di allontanarli alla fede di Malar una volta curati. Come fantasma, possiede la capacità *tocco corruttore* ma si rifiuta di farne uso, preferendo soggiogare i suoi nemici con i suoi incantesimi, la sua rete o con la gentilezza.

Hullack possiede una vastissima conoscenza druidica, una comprensione profonda della cultura elfica e sarà felicissimo di trattare entrambi gli argomenti. Un tempo possedeva moltissime informazioni su ciò che accadeva nel nord-est del Cormyr e sulla sua storia, ma queste informazioni sono ora datate di duecento anni.

Penetrare nell'Anello di Massi

A differenza di molti altri templi in regioni più civilizzate, penetrare nell'anello di Massi della Viverna di Hullack è facile come camminare tra due massi di pietre qualsiasi. Tuttavia, questo antico anello di pietre presenta un altro genere di sfide. Ancora più importante, l'esatta locazione delle pietre rimane un mistero per chiunque tranne che per i membri del Circolo, i loro alleati e una manciata di cacciatori con base a Thunderstone. Questi cacciatori sanno che rivelare a chiunque dove si trovino i Massi della Viverna significherebbe morte certa e quindi diventa un'impresa di per sé convincerli ad accompagnare un gruppo di avventurieri all'antico anello di pietre.

Pure i membri del Circolo della Luna Insanguinata sono una sfida significativa. Conoscono molto bene la zona ovest della Foresta di Hullack e non gradiscono molto gli estranei, in particolare quelli che sono alla ricerca del focus del loro Circolo. Chiunque tenti di raggiungere i Massi della Viverna attirerà, molto probabilmente, l'attenzione del Circolo, e dei suoi numerosi alleati, all'interno della foresta.

Dando per scontato che qualcuno riesca a raggiungere i Massi, si profilerà comunque una seconda sfida. Utilizzare uno dei *portali*, contattare un membro del Circolo della Viverna o entrare nel Cimitero Elfico richiede una ricerca di ampio respiro effettuata in precedenza. Infatti, il mezzo di attivazione di ciascun *portale* è andato perduto da decenni.

Adattare il Tempio

I Massi della Viverna di Hullack possono essere facilmente adattati ad un'altra zona dei Reami. Non è necessario che si trovino per forza all'interno della Foresta di Hullack. Un'antica foresta, ancora incontaminata, un tempo occupata dagli elfi e in seguito da druidi umani va altrettanto bene. Altri possibili luoghi che potrebbero includere i Massi sono le estremità nord-est della Grande Foresta e le rovine di Eaerlann, i margini di Cormanthor nei pressi della Corte Elfica o il margine nord del Bosco di Chondal, in quelle zone in cui la foresta è tornata ad espandersi.

Abbandonati: Nessun circolo domina sui Massi al momento ma rimangono nell'aria le radiazioni di magie del passato, lanciate da circoli di Eldath, Malar, Silvanus o altri. Una tribù umanoide della zona o un branco di lupi mannari hanno adottato i Massi della Viverna come totem per le loro divinità.

Silvanus: L'anello dei Massi è il focus delle Figlie della Quercia, un gruppo composto esclusivamente da follette druide di Padre Quercia che sostengono di essere dirette discendenti di driadi. Le Figlie della Quercia sono xenofobe allo spasimo e attaccano eventuali intrusi a prima vista. Coloro che desiderano avvalersi dei poteri del circolo devono negoziare con le Figlie, seppure continuamente provocati a combattere.

Talos: I seguaci del Signore delle Tempeste hanno creato il Circolo del Tuono dopo che un enorme nuvolone si era assestato, per più di un mese, sopra l'anello dei Massi della Viverna, colpendo di continuo gli antichi menhir con saette che facevano tremare la terra. I seguaci di Talos cavalcano viverne sorvolando il territorio della foresta e cacciando la loro selvaggina scagliando colpi di fulmine.

Coinvolgere i Giocatori

I Massi della Viverna di Hullack possono essere sfruttati in una serie di modi differenti per una campagna ambientata nel Cormyr. Il bisogno maggiore di avventurieri nella Foresta del Re è proprio nella periferia della Foresta di Hullack, dal momento che la corona cerca di espandere la propria influenza anche a coloro che vivono sotto i rami della foresta. Essendo questa la situazione, quei personaggi che si trovino nella zona dovrebbero sentire voci della pericolosità sempre crescente per chi vive nei pressi della foresta. Inizialmente vi dovrebbero essere sparizioni di popolani e in seguito di PNG importanti, prima rapiti e poi cacciati dai membri del Circolo. In seguito i personaggi dovrebbero incontrare uno o più pellegrini devoti ad Eldath alla ricerca dei Massi della Foresta di Hullack, nella speranza di recuperare una sacra reliquia della loro Dea Verde. E infine, i personaggi potrebbero sentire voci del leggendario Cimitero degli Elfi, dove pure Hullack venne sepolto, e cercare la sua cripta nella speranza di accedere alle conoscenze della Foresta del Re.

Stagione di Caccia

Le autorità Cormyreane di Thunderstone hanno preso nota delle continue sparizioni nella regione. Molti degli abitanti scomparsi sono contadini e taglialegna che svaniscono nel nulla la decade precedente ogni festività maggiore. I personaggi vengono ingaggiati per esplorare la Foresta di Hullack e determinare se vi sia un'eventuale forza o culto dietro queste sparizioni.

Pace Infranta

Un grande gruppo di gargoyle kir-lanan guidato da uno o più occhi tiranni sta attaccando da qualche tempo le fattorie che si trovano lungo il margine settentrionale della Foresta di Hullack. Osservando le somiglianze tra questi attacchi e quelli perpetrati da mostri simili due secoli fa e combattuti dal Circolo della Viverna, gli anziani della chiesa di Eldath sperano di riuscire ad ottenere informazioni su come combattere queste minacce contattando gli antichi druidi, la cui essenza aleggia tra i Massi della Viverna. I personaggi vengono ingaggiati dalla chiesa di Eldath per localizzare i Massi della Viverna e condurre indietro sani e salvi i sacerdoti di Eldath.

Portale nel Deserto

Alusair Obarskyr, la Reggente d'Acciaio del Cormyr, ha ordinato ai Maghi della Guerra di prepararsi per una possibile futura guerra contro gli arcimaghi di Shade, per paura che possano un giorno tentare di impossessarsi della Foresta del Re. Tenendo conto di tutte le eventualità, tra cui un attacco furtivo nel cuore dell'Impero di Shade, i Maghi della Guerra sono venuti a conoscenza del fatto che potrebbe esserci un *portale* nelle profondità della Foresta di Hullack che conduce ad un'oasi nei pressi della Depressione della Sete. I personaggi vengono ingaggiati da agenti della monarchia per verificare se il *portale* esiste, prenderne possesso e determinare come attivarlo.

Progenie del Drago Purpureo

Secoli fa, la Foresta del Regno del Cormyr era la grande riserva di caccia di un drago conosciuto come Thauglorimorgorus, il Destino Nero, e di altri draghi minori a cui concedeva di vivere nel suo territorio. I primi a sfidare con successo il dominio del grande dragone nero furono gli elfi della Casata Amaratharr, una nobile dinastia di Cormanthor a cui era stato dato il potere sulle terre boschive del Cormyr da Tannivh Irithyl, Coronale (re) di Cormanthyr. Con il passare del tempo, la Casata Amaratharr cedette il potere alla Casata Obarskyr, che era umana, e molte delle conoscenze draconiche degli elfi andarono perdute. Oggi, a secoli di distanza, segnali preoccupanti suggeriscono che i grandi dragoni potrebbero fare ritorno nell'Anno dei Draghi Vagabondi.

I personaggi vengono ingaggiati da agenti della monarchia per localizzare l'antico Cimitero Elfico e vedere se è possibile estrapolare qualche conoscenza utile dalla cripta che contiene i corpi degli elfi, morti da moltissimo tempo, che in passato governavano la Foresta del Regno. Presupponendo che i personaggi recuperino la *tel'kiira* della Casata Amaratharr, essi vengono inviati alla ricerca di un discendente della casata elfica in grado di attingere ai suoi segreti. Ovviamente, il fatto che l'unica discendente di cui si ha notizia della Casata Amaratharr sia un lupo mannaro e che non ha alcun interesse a favorire la monarchia del Cormyr potrebbe dare qualche problema.

Campioni della Fede

Ovviamente, i seguaci delle varie divinità del mondo di FORGOTTEN REALMS variano quanto le divinità stesse. Questo capitolo presenta venti nuove classi di prestigio, ognuna incentrata su di una particolare divinità o su di un tipo di religione. Alla fine del capitolo si trova un nuovo archetipo, che presenta le capacità e le caratteristiche dell'Eletto di Bane.

classi di prestigio

Adepto dell'occhio

Ogni beholder crede di rappresentare uno stato di assoluta perfezione. Tra i disperati delle città decadenti e tra gli esploratori più debosciati degli anfratti del Sottosuolo si possono trovare degli umanoidi che concordano con questa visione e che hanno sostenuto un patto chirurgico con la razza dei beholder in un tentativo di ottenere almeno una scheggia di tale perfezione. Questi cosiddetti adepti dell'occhio, fuoriusciti della loro società, hanno offerto i servigi a uno o più occhi tiranni e la loro devozione a quella aliena entità nota come Grande Madre, la divinità matrona di tutti i beholder. Anche se gli adepti dell'occhio spesso sono a capo di gruppi di cultisti degenerati e si atteggiano come elementi importanti nei piani dei loro padroni, la maggior parte dei beholder, nel migliore dei casi, li vede come pedine poco importanti, e come suppellettili senza cervello quando va peggio. Durante la cerimonia in cui il personaggio diventa un adepto dell'occhio, un beholder chirurgo espianta l'occhio centrale di una sfera oculare (un minuscolo mostro simile a un beholder descritto in *Mostri di Faerûn*) e lo impianta in una nicchia ottenuta con la disintegrazione parziale della fronte del supplicante. Un incantamento blasfemo conferisce funzionalità all'occhio, aprendo nuovi orizzonti al supplicante. Dopodiché il supplicante assume un atteggiamento più distaccato e alieno, come se le vestigia dell'affine dei beholder morente infettasse la sua mente instabile. Sopravvivere al rituale richiede robustezza nel fisico e nella mente.

I chierici che hanno preso il favore della loro divinità sono gli adepti dell'occhio più comuni (sono particolarmente comuni i chierici in disgrazia di Bane, i cui adoratori spesso utilizzano i beholder come alleati), anche se sono noti alcuni guerrieri e barbari vittime del fascino delle sfere dai molti occhi. Adattarsi all'impronta psichica della sfera oculare richiede il tipo di concentrazione focalizzata comune tra le classi di incantatori. Tuttavia, la maggior parte dei maghi, dei bardi e degli stregoni solitamente sono troppo deboli, troppo caotici o troppo interessati alla loro immagine per vivere con un occhio alieno impiantato nel proprio cranio tra mostri ostili.

Gli adepti dell'occhio spesso sono folli comandanti di culti che complottano contro le nazioni di superficie in accordo ai voleri dei loro padroni occhi tiranni. Negoziano l'acquisto di schiavi, difendono i punti di accesso agli alveari e alle tane dei beholder, e portano messaggi da un avamposto beholder all'altro. Utilizzando le loro capacità *charme* e *charme sui mostri*, gli adepti dell'occhio ammassano gruppi di seguaci per aiutarli nei loro compiti. Gli adepti dell'occhio sono occasionalmente utilizzati come intermediari tra potenti beholder e capi di stato in quei frangenti in cui la presenza fisica di un beholder sarebbe pericolosa o poco diplomatica. È raro che un beholder crei più di un adepto dell'occhio alla volta, ed è quindi molto difficile che questi esseri incontrino dei propri simili. Condividono con i loro padroni l'odio per i beholder "imperfetti" e i loro servitori "infetti", così gli adepti dell'occhio di beholder rivali non lavorano mai insieme.

Dado Vita: d6.

Requisiti

Per diventare un adepto dell'occhio, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Razza: Umanoide o umanoide mostruoso.

Allineamento: Legale malvagio o neutrale malvagio.

Bonus ai tiri salvezza base: Temp +4.

Abilità: Concentrazione 8 gradi.

Talenti: Resistenza Fisica.

Speciale: Il personaggio deve supplicare uno o più beholder di accettarlo nella loro comunità come adepto dell'occhio. Il personaggio deve abiurare la fede alla sua precedente divinità e giurare devozione alla Grande Madre.

Abilità di classe

Le abilità di classe dell'adepto dell'occhio (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Camuffare (Car), Concentrazione (Cos), Conoscenze (religioni) (Int), Diplomazia (Car), Guarire (Sag), Osservare (Sag), Raccogliere Informazioni (Car), Sapienza Magica (Int) e Scrutare (Int). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Int.

Tabella 4-1: Adepto dell'occhio

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi da chierico al giorno 0	1	2	3	4	5
1°	+0	+2	+0	+2	Impianto della sfera oculare, raggio di *charme*	3	1+1	-	-	-	-
2°	+1	+3	+0	+3	Raggio di *sonno*	4	2+1	-	-	-	-
3°	+2	+3	+1	+3	Raggio di *infliggi ferite moderate*	4	2+1	1+1	-	-	-
4°	+3	+4	+1	+4	Raggio di *lentezza*	5	3+1	2+1	-	-	-
5°	+3	+4	+1	+4	Raggio di *paura*	5	3+1	2+1	1+1	-	-
6°	+4	+5	+2	+5	Raggio di *charme sui mostri*	5	3+1	3+1	2+1	-	-
7°	+5	+5	+2	+5	Raggio di *telecinesi*	6	4+1	3+1	2+1	1+1	-
8°	+6	+6	+2	+6	Raggio di *carne in pietra*	6	4+1	3+1	3+1	2+1	-
9°	+6	+6	+3	+6	Raggio di *disintegrazione*	6	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1
10°	+7	+7	+3	+7	Raggio di *dito della morte*	6	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1

Illustrazione di Kev Walker

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio dell'adepto dell'occhio.

Competenza nelle armi e nelle armature: Gli adepti dell'occhio non acquisiscono alcuna competenza nell'uso di armi o armature.

Incantesimi al giorno: Un adepto dell'occhio guadagna incantesimi come un chierico di livello 1-10, incluso un incantesimo di dominio a ogni livello di incantesimo accessibile all'adepto dell'occhio. L'adepto dell'occhio sceglie due domini tra i seguenti: Forza, Legge, Male, Odio e Tirannia.

Se l'adepto dell'occhio era già un chierico di un'altra divinità, sottomettersi alla Grande Madre è considerato un "peccato grave" dai dettami della fede professata in precedenza dall'adepto dell'occhio, e provoca la perdita di tutte le precedenti capacità di lancio di incantesimi. Tuttavia, l'impianto dell'occhio della sfera oculare nel cranio dell'adepto dell'occhio soddisfa tutte le necessarie condizioni per il cambio di divinità così come descritto nel Capitolo 5: "Divinità" dell'*Ambientazione di Forgotten Realms*, e l'adepto dell'occhio diventa quindi un chierico della Grande Madre. Mantiene le sue capacità da chierico di lancio degli incantesimi e guadagna incantesimi da chierico aggiuntivi come indicato nella Tabella 4-1: "Adepto dell'occhio". Questo significa che un chierico/adepto dell'occhio dispone di un gran numero di incantesimi da chierico di basso livello, e che non otterrà mai gli incantesimi di più alto livello che un chierico avrebbe normalmente. Ciò riflette sia il fatto che l'adepto dell'occhio è il ministro di culto di un grande numero di (generalmente deboli) seguaci, sia il disprezzo della Grande Madre per qualsiasi creatura che non sia un beholder.

A causa di questa situazione molto particolare, un chierico/adepto dell'occhio possiede uno slot incantesimi di dominio per i suoi livelli originari di chierico e uno slot incantesimi di dominio per i livelli della sua classe di prestigio. Non è necessario che utilizzi lo stesso incantesimo di dominio di un particolare livello in ogni slot. Per esempio, se Terok il chierico/adepto dell'occhio ha i domini Forza e Male, può preparare *protezione dal bene* (l'incantesimo di 1° livello del dominio del Male) nel suo slot di dominio di 1° livello da chierico e *contrastare elementi* (l'incantesimo di 1° livello del dominio della Forza) nel suo slot di dominio di 1° livello da adepto dell'occhio. Con la stessa facilità, potrebbe preparare due volte uno dei due incantesimi in quegli slot di dominio.

Adepto dell'occhio

Dopo la cerimonia dell'impianto, se l'adepto dell'occhio dovesse volontariamente volgersi contro la Grande Madre, essa potrà utilizzare l'occhio impiantato nella fronte dell'adepto come canalizzatore per il suo potere, disintegrandolo all'istante.

Impianto della sfera oculare (Sop): L'occhio centrale di una sfera oculare viene posto nella fronte dell'adepto dell'occhio. Anche se la sfera oculare perisce come risultato dell'operazione chirurgica, con gli ultimi spasmi dell'occhio morente il cervello dell'ospite si infetta momentaneamente con tormenti alieni. Dopodiché quest'occhio troppo grande si adatta magicamente alla fisiologia dell'adepto dell'occhio. L'infezione dell'affine dei beholder moribondo si manifesta occasionalmente con sussurri psichici inintelligibili (che la maggior parte degli adepti dell'occhio interpreta come incoraggiamenti da parte della Grande Madre). Come risultato dell'operazione, l'adepto dell'occhio ottiene la comprensione del linguaggio dei beholder e un bonus +4 alle prove di Osservare. L'occhio possiede anche un numero di raggi che si sviluppano man mano che l'adepto dell'occhio sale di livello. Una volta che è stato ottenuto, ogni raggio può essere utilizzato un massimo di due volte al giorno. Lanciare un raggio dalla sfera oculare impiantata è un'azione standard che non provoca attacchi di opportunità. La sfera oculare impiantata si chiude e deve riposare per il round intero che segue immediatamente il round in cui è stato utilizzato un attacco con il raggio.

Ogni effetto dell'occhio è simile a un incantesimo lanciato da uno stregone del livello dell'adepto ma segue le regole per i raggi. Tutti i raggi hanno un raggio di azione di 30 metri e una CD pari a 10 + metà del livello di classe dell'adepto + il modificatore di Carisma dell'adepto. A meno che non sia altrimenti indicato, ogni raggio funziona come l'incantesimo da cui prende il nome (incluso il tipo di tiro salvezza per resistergli), tranne per il fatto che influenza solo il bersaglio del raggio.

Charme: Un adepto dell'occhio di 1° livello può emettere un raggio di *charme*. Gli adepti dell'occhio utilizzano questa capacità per confondere i propri nemici, ordinare alle vittime di trattenere i loro compagni o semplicemente di non far nulla mentre il combattimento prosegue.

Sonno: Al 2° livello un adepto dell'occhio può emettere un raggio di *sonno*.

Infliggi ferite moderate: Per punire alleati robusti o ferire i propri nemici, gli adepti dell'occhio di 3° livello spesso si avvalgono di questo raggio.

Lentezza: Questo raggio è utilizzabile dagli adepti dell'occhio di 4° livello o superiore.

Paura: Un adepto dell'occhio di 5° livello o superiore può utilizzare questo raggio.

Charme sui mostri: A partire dal 6° livello, un adepto dell'occhio può utilizzare questo raggio. Al di fuori delle situazioni di combattimento, un adepto dell'occhio usa questa capacità per attrarre la feccia della società a unirsi al proprio culto, o per influenzare un mercante o un politico quando si trova in missione per il suo padrone.

Telecinesi: A partire dal 7° livello, un adepto dell'occhio può spostare oggetti o creature con questo raggio.

Carne in pietra: Un adepto dell'occhio di 8° livello può emettere questo raggio mortale.

Disintegrazione: Un adepto dell'occhio di 9° livello può usare questo raggio con esiti orribili.

Dito della morte: Al 10° livello al Grande Madre dona all'adepto dell'occhio il più letale di quei favori che sono appannaggio naturale dei suoi veri figli.

Aracne

La demoniaca Regina Ragno è una divinità crudele e capricciosa, che si diletta a mettere i suoi fedeli l'uno contro l'altro. Le aracne sono le sacerdotesse di Lolth che sono giunte all'apice della società drow, venerando Lolth solo per il potere che conferisce.

Molte aracne sono chieriche o chieriche/guerriere, anche se altre combinazioni di classe, particolarmente quelle che includono stregone, ranger e mago, non sono sconosciute. Solo molto raramente le aracne non sono drow.

Le aracne si trovano comunemente nelle città drow del Sottosuolo in cui le sacerdotesse di Lolth regnano sovrane, come Menzoberranzan o Ched Nasad. Molte aracne sono le matrone di nobili casati drow o le figlie di queste matrone. Le aracne incontrate fuori dalle città sono spesso più giovani e meno potenti, che cercano di crearsi un nome e con la speranza di stabilire o usurpare un giorno il controllo della loro famiglia nobile.

Dado Vita: d8.

Requisiti

Per diventare un'aracne, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Razza: Aranea, choldrith, drago delle profondità, drow, mezzo-drow o mezzo-immondo draegloth.

Genere: Femminile.

Allineamento: Caotico malvagio.

Abilità: Addestrare Animali 3 gradi, Conoscenze (arcane) 4 gradi, Parlare Linguaggi (Abissale), Sapienza Magica 4 gradi.

Talenti: Incantesimi Immobili, Sopravvissuto, Tempra Possente, più Arma Preferita (pugnale) o Competenza nelle Armi Esotiche (balestra a mano).

Incantesimi: Capacità di lanciare incantesimi divini di 3° livello.

Dominio: Ragni.

Patrono: Lolth.

Speciale: Deve aver superato la Prova di Lolth (imposta ai seguaci superiori alla norma quando raggiungono il 6° livello).

Abilità di classe

Le abilità di classe dell'aracne (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Addestrare Animali (Car), Artigianato (Int), Cavalcare (Des), Concentrazione (Cos), Conoscenze (arcane) (Int), Conoscenze (religioni) (Int), Diplomazia (Car), Equilibrio (Des), Guarire (Sag), Intimidire (Car), Percepire Inganni (Sag), Raccogliere Informazioni (Car), Raggirare (Car), Sapienza Magica (Int), Scalare (For), Scrutare (Int). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Int.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio dell'aracne.

Competenza nelle armi e nelle armature: Le aracne non acquisiscono alcuna competenza nell'uso di armi o armature.

Incantesimi al giorno: Ad ogni livello di aracne, il personaggio guadagna nuovi incantesimi al giorno come se avesse anche ottenuto un livello nella classe di incantatore divino a cui apparteneva prima di acquisire la classe di prestigio. Non ottiene tuttavia nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto (come una migliore possibilità di scacciare o intimorire non morti). Se un personaggio apparteneva a più di una classe di incantatore divino prima di diventare un'aracne, il giocatore deve decidere a quale classe assegnare ogni livello di aracne prima di determinare i suoi incantesimi al giorno.

Il livello dell'incantatore delle capacità magiche è pari al livello dell'incantatore divino dell'aracne.

Famiglio (Sop): Tutte le aracne possono ottenere un famiglio

La prova di Lolth

Lolth è una dea crudele e di umore mutevole, convinta che la razza drow sia servita al meglio con continue lotte intestine. Per questo fine, lei mette alla prova alcune delle sue seguaci più eccezionali per determinare se sono meritevoli del suo patronato, e della propria vita. A questa prova, conosciuta come la Prova di Lolth, vengono sottoposte tutte le drow che venerano Lolth appena raggiungono il 6° livello, anche se qualche volta la Regina Ragno attende che abbiano raggiunto il 7° o l'8° livello.

Parte della prova concerne la lealtà. Di solito Lolth instilla alcuni pensieri nella mente di un'amica, di un membro della famiglia o di un alleato della prescelta, pensieri che conducono questa persona a credere di essere stata scelta dalla Regina Ragno per un favore speciale. (Se la prescelta per la prova non ha amici, parenti o alleati, Lolth sceglie una chierica che abbia mostrato scarso zelo). In contraccambio, questa persona deve distruggere uno dei "nemici di Lolth" (la drow che viene realmente messa alla prova). Lolth ordina a questa sua pedina di tendere un'imboscata al bersaglio, e di uccidere il nemico della Regina Ragno. Quando la prescelta viene attaccata, ode la voce di Lolth che le sussurra nella mente di essere stata messa alla prova e che l'esito dipenderà da quello della battaglia. La prova di lealtà consiste nel vedere se la prescelta abbia la volontà di uccidere o meno un alleato qualora la Regina dei Ragni glielo ordini.

Il resto della prova concerne il potere e l'intraprendenza, ovvero se la candidata sia forte e astuta a sufficienza per sconfiggere o meno un nemico potente. Per i PNG la pedina usata per la prova è sempre una creatura con lo stesso GS della prescelta. Per i PG (poiché sono più forti di un PNG dello stesso livello), la pedina è sempre una creatura con un GS superiore di tre al livello del personaggio della prescelta (così un PG drow di 6° livello si troverebbe ad affrontare un PNG drow di 8° livello, poiché i drow hanno un GS pari a "livello di classe +1"). Lo scontro è generalmente difficile e la prescelta spesso deve utilizzare tutte le sue risorse per sopravvivere e sconfiggere il suo avversario (che deve essere ucciso per soddisfare Lolth).

Se la prescelta supera la prova, guadagna un bonus morale di +2 al tiro per colpire, ai tiri salvezza e alle prove per un mese. Può appropriarsi di tutti gli oggetti che desidera dal nemico sconfitto. Se, al contrario, viene uccisa, Lolth le risucchia l'anima. Se fallisce nello sconfiggere il suo avversario, rifiuta di combattere o viene sconfitta ma lasciata in vita, viene trasformata in un drider e solitamente abbandona la sua casa coperta dalla vergogna. Gli altri drow sono abituati a queste scomparse e si parla raramente di coloro che hanno fallito la prova. Se la pedina della prova vince, Lolth può ricompensarla (con il bonus morale di per il superamento della prova), o cancellare gli eventi dalla sua mente oppure additarla per il suo attacco ad un altro drow (anche se la società drow è abituata a questi conflitti interpersonali, la regola è di non farsi scoprire, perché chi viene scoperto viene giustiziato per incompetenza).

ragno peloso. Ai fini di questa capacità, il livello dell'incantatore dell'aracne è considerato essere il suo più alto livello dell'incantatore divino.

Affinità con i ragni (Str): Tutte le aracne sono immuni al veleno dei ragni e delle creature simili. Inoltre, le aracne possono comunicare con gli aracnidi e le creature simili ai ragni di tutti i tipi fintantoché la creatura ha un punteggio di Intelligenza almeno pari a 1. I ragni normali non attaccano né feriscono mai le aracne a meno che non siano controllati magicamente.

Occhi di ragno (Sop): A partire dal 2° livello, un'aracne può vedere attraverso gli occhi del suo famiglio fintantoché esso si trova entro 120 metri + 12 metri per livello dell'incantatore divino. Fintantoché l'aracne e il suo famiglio rimangono sullo stesso piano, lei può vedere e sentire come se si trovasse nello stesso luogo del famiglio, e nel suo turno può scegliere, come azione gratuita, di cambiare la percezione da quella del famiglio alla sua.

***Tessiragnatele* (Mag)**: A partire dal 3° livello, un'aracne può ignorare gli incantesimi *ragnatela* e le ragnatele create dai ragni come se fosse sotto l'influsso dell'incantesimo *libertà di movimento*. Può camminare sulle ragnatele come sul terreno solido (nessuna prova di Equilibrio richiesta). L'incantesimo *ragnatela* diventa parte della sua lista degli incantesimi come incantesimo da chierico di 2° livello.

***Ragno destriero* (Mag)**: A partire dal 5° livello, un'aracne può evocare un ragno insolitamente intelligente, forte e leale per servirla come destriero. Queste cavalcature sono sempre ragni mostruosi, di taglia media (per aracne Piccole) o grande (per aracne Medie). Per tutti gli altri aspetti, questi ragni destrieri sono identici alla cavalcatura di un paladino, come descritto nel Capitolo 3 del *Manuale del Giocatore*.

Se il ragno destriero dell'aracne dovesse morire, l'aracne può chiamarne un altro dopo un anno e un giorno. La nuova cavalcatura ha tutte le capacità accumulate che le spettano in base al livello dell'aracne.

Aracne

Illustrazione di Kev Walker

***Dominare drow maschio* (Mag)**: A partire dal 7° livello, un'aracne può lanciare *dominare persone* una volta al giorno, in grado di influenzare solamente i drow maschi.

Zin-carla (Sop): A partire dal 9° livello, un'aracne può creare una forma speciale di non morto chiamata zin-carla (vedi riquadro). Uno spirito-wraith non può lanciare incantesimi senza che l'aracne ne perda completamente il controllo, ma può fare completo uso delle sue capacità di combattimento e delle abilità che possedeva in vita.

L'aracne mantiene un legame telepatico con lo spirito-wraith senza limiti di distanza (fintanto che entrambi si trovano sullo stesso piano) che le permette di comunicare con esso e controllarlo. Per poter continuare a mantenere il controllo, l'aracne deve effettuare con successo una prova di Concentrazione contrapposta al tiro salvezza sulla Volontà dello spirito-wraith, una volta al giorno e ogni volta che esso entra in combattimento. Il controllo viene interrotto se l'aracne e lo zin-carla si trovano su piani diversi o se l'aracne muore.

Archetipo dello zin-carla

Tradotto dal Sottocomune, zin-carla significa "spirito-wraith". Lolth concede il rituale per creare uno zin-carla solo per completare specifici compiti, e mai solamente per vendicarsi o ferire un altro drow. Il fallimento nel compito attira lo sfavore di Lolth.

L'anima di uno spirito-wraith è forzata a tornare al suo corpo dal volere dell'aracne che lo evoca e questo la irrita.

Se la creatrice dello zin-carla, per una qualsiasi ragione, ne perde il controllo, esso diviene allora un non morto con il proprio libero arbitrio, in cerca solamente di vendetta contro la sua creatrice, e guadagna la capacità soprannaturale di conoscere la direzione e la distanza dall'essere che lo ha animato. Se riesce a uccidere la sua creatrice, lo zin-carla si riduce in polvere.

Creare uno zin-carla

L'archetipo dello zin-carla può essere applicato al corpo di una qualsiasi creatura precedentemente viva con Intelligenza pari a 3 o superiore. Il tipo della creatura base cambia in "non morto". Fare riferimento a tutte le statistiche e capacità speciali relative alla creatura base, tranne per quanto qui di seguito specificato.

Qualità speciali: Uno zin-carla mantiene tutte le capacità speciali della creatura base più quelle elencate di seguito.

Riduzione del danno (Sop): Il corpo non morto di uno zin-carla è robusto, conferendo alla creatura una riduzione del danno pari a 10/+1.

Resistenza allo scacciare (Str): Uno zin-carla ha una resistenza allo scacciare di +2.

Caratteristiche: In quanto creatura non morta, uno zin-carla non ha punteggio di Costituzione.

Abilità: Le stesse della creatura base.

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno e sotterraneo.
Organizzazione: Solitario.
Grado di Sfida: Lo stesso della creatura base +1.
Tesoro: Lo stesso della creatura base.
Allineamento: Sempre neutrale.
Avanzamento: -

Anche se agisce come estensione del volere dell'aracne, uno zin-carla è un mostro indipendente. Diversamente dai mostri evocati, che sono considerati parte del GS di un nemico (vedi la sezione sull'attribuzione dei punti esperienza nella *Guida del Dungeon Master*), uno zin-carla conta come una creatura separata e i personaggi giocanti che ne sconfiggono uno guadagnano punti esperienza per quell'incontro. Uno zin-carla ha un GS pari a quello della creatura originale +1.

Tabella 4-2: Aracne

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno
1°	+0	+0	+0	+2	Famiglio, affinità con i ragni	+1 al livello esistente della classe di incantatore divino
2°	+1	+0	+0	+3	Occhi di ragno	+1 al livello esistente della classe di incantatore divino
3°	+2	+1	+1	+3	*Tessiragnatele*	+1 al livello esistente della classe di incantatore divino
4°	+3	+1	+1	+4		+1 al livello esistente della classe di incantatore divino
5°	+3	+1	+1	+4	*Ragno destriero*	+1 al livello esistente della classe di incantatore divino
6°	+4	+2	+2	+5		+1 al livello esistente della classe di incantatore divino
7°	+5	+2	+2	+5	*Dominare drow maschio*	+1 al livello esistente della classe di incantatore divino
8°	+6	+2	+2	+6		+1 al livello esistente della classe di incantatore divino
9°	+6	+3	+3	+6	Zin-carla	+1 al livello esistente della classe di incantatore divino
10°	+7	+3	+3	+7	Trascendenza, forma di yochlol	+1 al livello esistente della classe di incantatore divino

Ragno peloso

Famiglio ragno peloso: GS -; Parassita Piccolissimo; DV 1; pf 1/2 del padrone; Iniz +2; Vel 6 m, scalare 3 m; CA 20 (contatto 20, colto alla sprovvista 18); Att +3 mischia (1d2-5 più veleno, morso); Faccia/Portata 15 cm per 15 cm/0 cm; AS Veleno; QS Immunità ai veleni, eludere migliorato, condividere incantesimi, legame empatico; AL qualsiasi; TS Temp +2, Rifl +2, Vol +0.

Abilità: Nascondersi +25, Osservare +15, Saltare +4, Scalare +6 (o le abilità del padrone).

Veleno (Str): Chi viene colpito dall'attacco con il morso del ragno peloso deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra (CD 11) o essere iniettato con il veleno. Il danno iniziale e secondario è 1 danno temporaneo alla Destrezza.

Se il controllo viene perso per una qualsiasi ragione, il legame telepatico tra l'aracne e lo spirito-wraith termina immediatamente e non può essere ristabilito. Lo zin-carla diviene allora un non morto con il proprio libero arbitrio, in cerca solamente di vendetta contro la sua creatrice, e guadagna la capacità soprannaturale di conoscere la direzione e la distanza dall'aracne che lo ha animato. Se riesce a uccidere l'aracne, lo zin-carla si riduce in polvere. Nella rara circostanza in cui l'aracne muoia senza che sia lo zin-carla a ucciderla, esso diventa un non morto dalla libera volontà.

Il rituale per creare uno zin-carla richiede 8 ore e il cadavere intatto della creatura da animare. L'aracne deve spendere 50 PE per Dado Vita della creatura da animare.

Trascendenza: Al 10° livello, l'aracne diventa una creatura benedetta da Lolth, che trascende la sua forma mortale e diviene una creatura divina (un nativo esterno). Il suo tipo diventa "esterno (caotico, malvagio)", il che significa che viene considerata un esterno piuttosto che un umanoide. Per esempio, *charme* non la influenza, ma può essere influenzata da incantesimi come *esilio*.

Forma di yochlol (Sop): Una volta al giorno l'aracne può assumere la forma di una yochlol, un ragno mostruoso nero Grande, o di una nube di gas nocivo (come fa uno yochlol) come se stesse usando l'incantesimo *trasformazione*. Può passare da una forma all'altra o alla sua propria forma per un periodo di 1 minuto per livello dell'incantatore.

Araldo incoronato

Verso la fine del Periodo dei Disordini, Myrkul, il Signore delle Ossa, in precedenza dio dei morti, fu distrutto dinanzi alla costa di Waterdeep da Mezzanotte, la maga mortale che in seguito divenne la nuova Mystra. I residui dell'essenza di Myrkul venne intrappolata nei resti semidistrutti di un antico artefatto Netherese, che si trovava nella Torre del Bastone Nero. Nel corso del decennio successivo, le ultime vestigia dell'energia di Myrkul restaurarono lentamente il sacrilego artefatto, infondendo in esso la personalità e le memorie della divinità caduta. Non appena la *Corona dei Corni* fu ripristinata completamente, Myrkul si teletrasportò in molti luoghi di Faerûn, posandosi brevemente sulla fronte di molti suoi antichi servitori, sia viventi che non morti, per il tempo necessario a creare orde di non morti in ogni luogo visitato. Si crede che il più recente detentore della *Corona dei Corni*, che l'ha indossata per almeno un anno, sia Nhyris D'Hothek, uno yuan-ti sanguepuro che è scomparso dal suo covo nel porto sotterraneo di Skullport nel 1370 CV, dopo essere stato trasformato in un lich dalla *Corona dei Corni*. Maggiori dettagli sulla *Corona dei Corni* possono essere reperiti su *Magia di Faerûn*.

Gli araldi incoronati sono agenti del caduto Signore delle Ossa. Alcuni affermano che la loro creazione sia un segnale della restaurazione del manto divino di Myrkul, mentre altri vedono la loro esistenza come gli ultimi segni tangibili del potere quasi scomparso del Signore delle Ossa. Ogni araldo incoronato ha toccato la *Corona dei Corni* almeno una volta dai tempi del Periodo dei Disordini, anche se non tutte le creature che l'hanno fatto sono poi diventate membri di questa classe.

Numerosi araldi incoronati sono chierici, maghi o necromanti, e molti sono non morti. Quasi tutti un tempo veneravano il Signore delle Ossa per poi volgere la loro fede verso divinità quali Cyric, Jergal, Kelemvor o Velsharoon, in seguito alla morte di Myrkul durante il Periodo dei Disordini. All'ottenimento di questa classe di prestigio, la fede di un araldo incoronato deve tornare a volgersi verso il Signore delle Ossa, anche se non è chiaro quale divinità conceda i suoi incantesimi divini. I chierici che si volgono alla venerazione di Myrkul mantengono gli incantesimi di dominio della

Tabella 4-3: Araldo incoronato

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale
1°	+0	+2	+0	+2	Corna d'osso, intimorire non morti, dominio della Morte
2°	+1	+3	+0	+3	Visione della morte, *animare morti*
3°	+2	+3	+1	+3	Talento bonus
4°	+3	+4	+1	+4	Talento bonus
5°	+3	+4	+1	+4	Capitano della non morte
6°	+4	+5	+2	+5	*Creare non morti*
7°	+5	+5	+2	+5	Talento bonus, animazione a distanza
8°	+6	+6	+2	+6	*Creare non morti superiori*
9°	+6	+6	+3	+6	Talento bonus
10°	+7	+7	+3	+7	Generale della non morte

precedente divinità. Cessare di venerare il Signore delle Ossa porta alla perdita di tutte le capacità provenienti da questa classe, con l'eccezione dei Dadi Vita, del bonus di attacco base e dei bonus ai tiri salvezza base.

Gli araldi incoronati spesso vivono in grandi cripte o necropoli e infestano antichi campi di battaglia. È molto raro, se mai lo fanno, che interagiscano con creature viventi eccetto che per acquisire altri cadaveri. Questi esseri spesso vengono trovati in compagnia di numerosi servitori non morti. La maggior parte di quelli che non sono già non morti, sta attivamente cercando di diventare lich.

Dado Vita: d8.

Requisiti

Per diventare un araldo incoronato, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Allineamento: Qualsiasi malvagio.

Abilità: Conoscenze (dei piani) 8 gradi.

Patrono: Myrkul.

Speciale: Il personaggio deve aver toccato, almeno una volta dal Periodo dei Disordini, la *Corona dei Corni*, un artefatto Netherese che ora contiene i resti senzienti di Myrkul.

Abilità di classe

Le abilità di classe dell'araldo incoronato (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (arcane) (Int), Conoscenze (religioni) (Int), Guarire (Sag), Intimidire (Car), Professione (Sag) e Sapienza Magica (Int). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Int.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio dell'araldo incoronato.

Competenza nelle armi e nelle armature: Gli araldi incoronati non acquisiscono alcuna competenza nell'uso di armi o armature.

Corna d'osso (Str): Agli araldi incoronati cresce un palco di sei corna dalle ossa del loro cranio, simile a una corona di corna. Questo palco di corna è considerato un'arma naturale della creatura, e infligge 1d6 danni perforanti. Infliggono danni raddoppiati se utilizzati con un attacco in carica.

Intimorire non morti (Sop): Il personaggio può intimorire o comandare non morti come un chierico di livello pari al suo livello di classe da araldo incoronato. Se il personaggio era già in grado di intimorire non morti, i livelli si sommano per determinare gli effetti di questa capacità.

Dominio della Morte: Scegliendo questa classe, il personaggio guadagna l'accesso al dominio della Morte, descritto nel *Manuale del Giocatore*, e il conseguente potere concesso. I livelli nella classe di prestigio si sommano ai livelli da chierico per determinare gli effetti del potere concesso. Se il personaggio non ha livelli da chierico, vengono conteggiati solo i livelli da araldo incoronato.

Visione della morte (Str): A volontà, un araldo incoronato può vedere la realtà che lo circonda come se stesse utilizzando l'incantesimo *visione della morte*.

Talento bonus: Ai livelli indicati un araldo incoronato può acquisire un talento bonus. Questi talenti devono essere scelti dalla seguente lista: Arma Focalizzata (corna d'osso), Autorità (solo gregari non morti), Scacciare Extra, Scacciare Intensificato, Scacciare Potenziato, Scacciare Rapido, Vendetta Divina.

Araldo incoronato

Illustrazione di Raven Mimura

***Animare morti* (Mag):** A partire dal 2° livello, il personaggio può lanciare *animare morti* come capacità magica una volta al giorno. Il suo livello dell'incantatore per questa capacità o per il lancio dell'incantesimo *animare morti* è pari al suo livello di classe da araldo incoronato più il suo bonus di Carisma (se presente), che si somma al livello di qualsiasi altra sua classe in grado di lanciare *animare morti*. Per esempio, un Chr7/araldo incoronato 2 con Carisma 13 lancia *animare morti* come un chierico di 10° livello, a prescindere che lo faccia utilizzando la sua capacità magica oppure lanciando l'incantesimo come chierico. Questo livello dell'incantatore determina anche il numero massimo di non morti animati con *animare morti* che l'araldo incoronato può controllare (così, un personaggio di 10° livello dell'incantatore per questo potere, può mantenere il controllo su 20 DV di creature non morte). A partire dal 4° livello il personaggio può utilizzare questa capacità due volte al giorno.

Capitano della non morte (Str): Al 5° livello, il limite di un araldo incoronato per controllare i non morti animati con gli incantesimi aumenta a 5 volte il suo livello dell'incantatore invece delle normali 2 volte. Il suo limite per i non morti controllati con l'uso della capacità comandare non morti aumenta dal suo livello effettivo di chierico a 2 volte questo numero.

***Creare non morti* (Mag):** A partire dal 6° livello, il personaggio può lanciare *creare non morti* una volta al giorno. Il suo livello dell'incantatore per questa capacità è lo stesso di quello per la capacità *animare morti*. L'araldo incoronato può lanciare *animare morti* invece di usare la sua capacità magica *creare non morti*, in modo simile a un chierico malvagio che converte un incantesimo preparato in un incantesimo *infliggi ferite*.

Animazione a distanza (Sup): Al 7° livello, qualsiasi uso di *animare morti*, sia come incantesimo che come capacità magica, ha raggio di azione medio (30 m + 3 m per livello) invece che a contatto. In altre parole, l'araldo incoronato può utilizzare *animare morti* a distanza, senza dover toccare i corpi. Se lanciato come incantesimo, le componenti materiali sono consumate come di norma, ma non devono essere poste sui cadaveri.

***Creare non morti superiori* (Mag):** A partire dall'8° livello, il personaggio può lanciare *creare non morti superiori* una volta al giorno. Il suo livello dell'incantatore per questa capacità è lo stesso di quello per la capacità *animare morti*. L'araldo incoronato può lanciare *animare morti* o *creare non morti* invece di usare la sua capacità magica *creare non morti superiori*, in modo simile a un chierico malvagio che converte un incantesimo preparato in un incantesimo di *infliggi ferite*.

Generale della non morte (Sop): Al 10° livello, il limite di un araldo incoronato per controllare i non morti animati con gli incantesimi aumenta a 10 volte il suo livello dell'incantatore. Il suo limite per i non morti controllati con l'uso della capacità comandare non morti aumenta a 5 volte il suo livello effettivo da chierico.

Arconte elementale

Se si chiede ad un seguace di Kossuth quale sia il dominante tra i quattro elementi, egli risponderà che il fuoco brucia qualsiasi cosa sul suo cammino. I fedeli di Akadi si fanno beffe di questa affermazione, ritenendo che il fuoco richiede il vento per diffondersi e l'aria per bruciare. I devoti di Istishia liquidano entrambe queste affermazioni facendo notare che l'acqua estingue il fuoco e, quando è mischiata al vento, diventa una potente forza di distruzione. Con fragorose risate, i sacerdoti di Grumbar affermano che

Tabella 4-4: Arconte elementale

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno
1°	+0	+2	+0	+2	Mephit aiutante	+1 livello alla classe esistente
2°	+1	+3	+0	+3	Potere dell'arroganza	+1 livello alla classe esistente
3°	+2	+3	+1	+3	Resilienza elementale 10	-
4°	+3	+4	+1	+4	Affinità elementale	+1 livello alla classe esistente
5°	+3	+4	+1	+4		+1 livello alla classe esistente
6°	+4	+5	+2	+5	Resilienza elementale 20	-
7°	+5	+5	+2	+5	Maestria elementale	+1 livello alla classe esistente
8°	+6	+6	+2	+6		+1 livello alla classe esistente
9°	+6	+6	+3	+6	Resilienza elementale 30	-
10°	+7	+7	+3	+7	Trascendenza elementale	+1 livello alla classe esistente

la terra si può aprire in qualsiasi momento, ingoiando ogni cosa in anfratti privi d'aria dai quali nessuno può fuggire. Questa discussione è vecchia di ere e non c'è mai stata soluzione fin dalla notte dei tempi. Tuttavia, il conflitto tra i vari elementi ha coinvolto così profondamente alcuni individui che costoro credono di essere manifestazioni dell'elemento da loro prescelto: si tratta dei servitori di potenti forze elementali apparentemente indifferenti, i quali vogliono spostare una volta per tutte l'equilibrio in favore del loro elemento prescelto.

Una volta ottenuta questa classe, ogni arconte elementale sceglie uno dei quattro elementi (acqua, aria, fuoco o terra) e da quel momento in poi dedicherà la sua vita a dimostrare che il suo elemento è il più importante nel multiverso e che tutti gli altri sono sottomessi ad esso (una volta che un elemento viene scelto non può essere cambiato). Questi campioni elementali sono spesso considerati insopportabilmente arroganti, ed è fuor di dubbio che la loro mentalità chiusa permetta poche contestazioni. L'incontro tra due arconti elementali di solito sfocia in sfolgoranti esibizioni di lanci di incantesimi, evocazione di elementali e distruzione assoluta, col "vincitore" del combattimento che interpreta il suo successo come una vittoria morale in un contenzioso filosofico senza tempo. Quando non combattono l'uno contro l'altro, gli arconti elementali forniscono aiuto alle chiese dedicate al loro elemento, cioè a quelle di Akadi, Grumbar, Istishia e Kossuth. Gli arconti elementali generalmente non fanno parte delle gerarchie di queste chiese, ma quasi tutti questi cleri li vedono come importanti profeti meritevoli di rispetto e di ammirazione. Gli arconti erranti predicano al popolo la supremazia del loro elemento, e vengono generalmente presi per pazzi dalla gente normale.

La maggior parte degli arconti elementali proviene dai ranghi della classe dei chierici, che di solito già adoravano uno dei signori elementali. Diventano arconti elementali alcuni druidi con una visione particolare dell'equilibrio naturale, poiché la maggior parte dei druidi crede che l'esistenza stessa sia basata su di un assoluto bilanciamento dei quattro elementi, e rende quindi gli arconti elementali degli emarginati all'interno di quasi tutti i circoli druidici. Occasionalmente, alcuni ranger diventano arconti elementali, ma nella maggioranza dei casi questo è il risultato di un incontro con un potente elementale o del superamento di un'ordalia quasi letale legata ad uno degli elementi. I genasi, il cui sangue ribolle della materia stessa degli elementi, frequentemente diventano arconti elementali e sono visti dai loro compagni come i più benedetti in una compagine di eletti.

Arconte elementale

Gli arconti elementali non si associano mai con gli arconti di un altro elemento. Lavorano volentieri con i loro simili e con coloro che non professino la supremazia di un altro elemento, ma in molti casi un arconte elementale è un solitario incompreso. Spesso stabiliscono dei rifugi in luoghi dove si manifesta il potere dell'elemento da loro prescelto, come un vulcano attivo, un anfratto sottomarino, un deserto roccioso o un dirupo spazzato dai venti.

Dado Vita: d8.

Requisiti

Per diventare un arconte elementale, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Allineamento: Qualsiasi neutrale.

Abilità: Conoscenze (natura) 8 gradi, Parlare Linguaggi (vedi "Speciale").

Incantesimi: Capacità di lanciare *protezione dagli elementi* come un incantesimo divino.

Patrono: Akadi, Grumbar, Istishia o Kossuth.

Speciale: Deve saper parlare la lingua associata all'elemento prescelto (acqua-Aquan, aria-Auran, fuoco-Ignan, terra-Terran).

Abilità di classe

Le abilità di classe dell'arconte elementale (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Addestrare Animali (Car), Concentrazione (Cos), Conoscenza delle Terre Selvagge (Sag), Conoscenze (dei piani) (Int), Conoscenze (natura) (Int), Empatia Animale (Car), Guarire (Sag), Nuotare (For), Orientamento (Sag), Sapienza Magica (Int) e Scrutare (Int). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Int.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio dell'arconte elementale.

Competenza nelle armi e nelle armature: Gli arconti elementali non acquisiscono alcuna competenza nell'uso di armi o armature.

Incantesimi al giorno/Incantesimi conosciuti: Ad ogni livello indicato di arconte elementale, il personaggio guadagna nuovi incantesimi al giorno (e nuovi incantesimi conosciuti, se applicabili) come se avesse anche ottenuto un livello nella classe di incantatore a cui apparteneva prima di acquisire la classe di prestigio. Non ottiene tuttavia nessun altro beneficio che un personaggio di

Illustrazione di Wayne Reynolds

quella classe avrebbe ottenuto (come una migliore possibilità di scacciare o intimorire non morti, talenti di metamagia o di creazione oggetto e così via). Se un personaggio apparteneva a più di una classe di incantatore prima di diventare un arconte elementale, il giocatore deve decidere a quale classe assegnare ogni livello di arconte elementale prima di determinare i suoi incantesimi al giorno e incantesimi conosciuti.

Potere dell'arroganza: Così forte è il credo dell'arconte elementale nella supremazia dell'elemento prescelto che i suoi attacchi infliggono un danno maggiore contro i servitori del suo nemico. Al 2° livello un arconte elementale ottiene un bonus di competenza +2 a tutti i tiri per colpire contro le creature che hanno il sottotipo opposto all'elemento da lui prescelto (acqua-fuoco; aria-terra; fuoco-acqua; terra-aria). Se l'attacco colpisce, infligge +2d6 danni per la sua maestria nel combattere queste creature.

Resilienza elementale (Sop): Al 3° livello, un arconte elementale ottiene resistenza 10 contro un tipo di energia, basato sull'elemento da lui prescelto: gli arconti votati all'acqua ottengono la resistenza agli attacchi da freddo; quelli dediti all'aria agli attacchi da elettricità; gli arconti del fuoco agli attacchi da fuoco e quelli della terra agli attacchi da acido. Al 6° livello la resistenza sale a 20 e al 9° arriva a 30.

Affinità elementale (Str): Un arconte elementale ottiene un bonus +1 al livello dell'incantatore per tutti gli incantesimi con il descrittore dell'elemento prescelto. Se possiede già un bonus al livello dell'incantatore perché ha scelto il dominio elementale appropriato, queste capacità si sommano.

Maestria elementale (Str): Gli arconti elementali di 7° livello o superiore hanno raggiunto con il loro elemento una sorta di equilibrio che gli dona un vantaggio in certe situazioni di combattimento. Consultare la lista seguente per determinare l'effetto specifico basato sull'elemento scelto dal personaggio.

Maestria dell'acqua: Un arconte dell'acqua ottiene un bonus di circostanza +1 al tiro per colpire e ai danni se sia egli che i suoi avversari stanno toccando l'acqua.

Maestria dell'aria: Un arconte dell'aria ottiene un bonus di circostanza +1 al tiro per colpire e ai danni contro le creature volanti quando egli stesso è in volo.

Maestria del fuoco: Un arconte del fuoco ottiene un bonus di circostanza +1 al tiro per colpire e ai danni se sia egli che il suo avversario si trovano entro 6 metri da una fiamma libera (delle dimensioni di una torcia o maggiori).

Maestria della terra: Un arconte della terra ottiene un bonus di circostanza +1 al tiro per colpire e ai danni se egli e il suo avversario stanno toccando il terreno.

Trascendenza elementale: Attraverso la definitiva dedizione all'elemento prescelto e la lunga associazione con gli elementali e con i Piani Elementali, l'arconte elementale trascende la sua forma mortale per divenire una creatura elementale. Il suo corpo subisce una trasformazione verso una forma più strettamente associata all'elemento scelto, e il suo tipo diventa elementale (con il sottotipo appropriato per l'elemento prescelto). Anche se conserva una sagoma umanoide che può ricordare la sua forma originaria (comunque colma di fuoco crepitante, di acqua turbinante, di aria nuvolosa o di terra rocciosa), non ha un'anatomia distinguibile.

L'arconte elementale ottiene la velocità e i metodi di movimento, gli attacchi, gli attacchi speciali e le qualità speciali di un elementale di taglia Media del tipo appropriato, come descritto nel *Manuale dei Mostri*, tranne per il fatto che utilizza i suoi punteggi di caratteristica e che la CD del tiro salvezza contro la sua forma di attacco elementale, se ne possiede una (vortice, turbine o bruciare), è 20 + il suo modificatore di Costituzione. Può usare normalmente l'equipaggiamento (ad esempio, gli arconti elementali del fuoco possano maneggiare oggetti lignei o di carta senza incendiarli).

L'arconte è immune a veleno, sonno, paralisi e stordimento. Nonostante la sua forma umanoide, i suoi sensi spaziano a 360 gradi; non è soggetto ai colpi critici e agli attacchi sui fianchi. L'arconte ottiene scurovisione nel raggio di 18 metri (a meno che non possieda già una scurovisione migliore, nel qual caso conserva la capacità precedente). Non è un elementale evocato, quindi la terza funzione dell'incantesimo *protezione dal male* non lo influenza. Se ucciso, l'arconte non può essere rianimato, né resuscitato, sebbene un *desiderio* o un *miracolo* possano restituirgli la vita.

MEPHIT AIUTANTI

A partire dal 1° livello, un arconte elementale può richiamare un terzetto di mephit che agiscano come suoi servitori (vedere il *Manuale dei Mostri* per le statistiche di base di queste creature). Queste creature adulatrici possono essere utilizzate come guardiani, messaggeri o addirittura compagni di battaglia (anche se, al crescere del potere dell'arconte, questa diventa un'idea sempre meno felice). I mephit guadagnano DV e capacità speciali secondo il livello di classe dell'arconte elementale. I mephit aiutanti possono evocare mephit normali, non altri mephit aiutanti.

L'arconte elementale può avere fino a tre mephit aiutanti contemporaneamente. Se dovesse morirne uno, può evocarne un altro dopo un giorno. Il nuovo mephit aiutante ha tutte le capacità che dovrebbe avere un servitore di un arconte elementale di quel livello. I tipi di mephit che un arconte elementale può scegliere come suoi aiutanti sono limitati dalla tabella seguente e l'arconte può scegliere qualsiasi combinazione di tipi permessi dall'elemento scelto.

TABELLA 4-5: MEPHIT AIUTANTI SELEZIONABILI

Elemento scelto	Tipi di mephit disponibili
Acqua	Acqua, Melma
Aria	Aria, Ghiaccio, Polvere
Fuoco	Fuoco, Magma, Vapore
Terra	Sale, Terra

TABELLA 4-6: MEPHIT AIUTANTI

Livello di arconte elementale	DV bonus	Armatura naturale	Mod. di For	Speciale
1-2	-	-	-	Condividere tiri salvezza, eludere migliorato, legame empatico
3-5	+2	+2	+1	*Adulazione sicofantica*
6-8	+4	+4	+2	Legame empatico migliorato
9-10	+6	+6	+3	Sacrificio servile

Livello di arconte elementale: Il numero di livelli che il personaggio possiede nella classe di prestigio dell'arconte elementale.

DV bonus: Questi sono Dadi Vita d8 extra, ad ognuno dei quali viene applicato il modificatore di Costituzione, come di norma. I Dadi Vita aggiuntivi incrementano il bonus di attacco base e i bonus ai tiri salvezza base come di norma.

Armatura naturale: Questo è un bonus al punteggio di armatura naturale dell'aiutante.

Mod. di For: Aggiungere questo valore al punteggio di Forza dell'aiutante.

Condividere tiri salvezza: L'aiutante utilizza i tiri salvezza base dell'arconte elementale, ammesso che siano migliori di quelli dell'aiutante stesso.

Eludere migliorato (Str): Se l'aiutante è soggetto a un attacco che normalmente permette un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni, esso non subisce danni, se effettua con successo il tiro salvezza, e solo la metà dei danni se lo fallisce.

Legame empatico (Sop): L'arconte elementale ha un legame empatico con l'aiutante fino a una distanza di 1,6 km. L'arconte elementale non può vedere attraverso gli occhi dell'aiutante, ma ogni aiutante può comunicare telepaticamente con l'arconte. Indubbiamente i mephit vedono il mondo materiale attraverso un'ottica differente, ma gli studi e l'esperienza dell'arconte con il suo elemento prescelto sono così completi che gli equivoci sono molto rari.

A causa del legame empatico tra l'aiutante e l'arconte elementale, quest'ultimo ha la stessa connessione ad un luogo o ad un oggetto che ha il suo aiutante.

***Adulazione sicofantica* (Mag):** Gli aiutanti degli arconti più esperti provano un tale piacere nel servire siffatti paragoni di perfezione che sono più che felici di far sapere al loro padrone quanto

essi apprezzino questo privilegio. Una volta al giorno, come azione standard, un mephit aiutante può magnificare le virtù del suo padrone, conferendo all'arconte un bonus morale di +1 al tiro per colpire, ai danni, ai tiri salvezza e alle prove di abilità. Se nello stesso round più di un mephit aiutante si spende nell'*adulazione sicofantica*, i bonus si sommano. L'effetto dura 1 round per Dado Vita del mephit che possiede più Dadi Vita coinvolto nell'adulazione. Se solo un singolo mephit aiutante adula, l'effetto dura 1 round per ognuno dei Dadi Vita di questo mephit.

Legame empatico migliorato (Sop): Come per la capacità legame empatico, descritta in precedenza, tranne che il raggio è esteso a 32 km.

Sacrificio servile (Sop): Il legame del mephit aiutante con il suo padrone è talmente profondo che si sacrifica volentieri per il bene del padrone. Ogni mattina, durante una cerimonia della durata di 15 minuti, l'arconte e i suoi mephit rafforzano il loro indissolubile legame. Per l'intera giornata, il danno da un singolo attacco che porterebbe i punti ferita dell'arconte sotto 0, viene invece trasferito istantaneamente sul mephit aiutante più vicino all'arconte. A prescindere dall'ammontare del danno trasferito, l'aiutante muore comunque per il trasferimento, esplodendo in una nauseante esplosione di viscida poltiglia elementale. Un mephit aiutante deve trovarsi entro 30 metri dall'arconte perché il trasferimento abbia luogo. I mephit aiutanti comprendono il pericolo inerente al servire gli arconti elementali più potenti, ma considerano morire in questa maniera come uno tra i modi più onorevoli di terminare la propria vita. L'arconte può decidere di non officiare la cerimonia mattutina, nel qual caso i suoi mephit non sarebbero sacrificati in questo modo.

Aruspice

Alcuni credono che siano gli dei a determinare il corso degli eventi su Faerûn. Filosofi più estrosi suggeriscono che sia l'elusiva forza conosciuta come fortuna a costituire il fattore decisivo del multiverso. Tuttavia, i chierici di Beshaba e Tymora preferiscono una sintesi di questi credi, sostenendo che i loro patroni divini guidino l'amministrazione della fortuna. Inoltre, sostengono che i mortali possono imparare a piegare la fortuna a loro beneficio o a detrimento dei loro nemici. Gli aruspici, che manipolano la fortuna come se si trattasse delle corde di un vecchio mandolino, danno credito a queste affermazioni. Sebbene le sacre scritture di Beshaba e Tymora ne parlino abbondantemente, pochi sono a conoscenza dell'esistenza degli aruspici al di fuori di queste due religioni.

La maggior parte degli aruspici sono seguaci di divinità che riconoscono il ruolo della fortuna, con un addestramento almeno basilare in una di queste fedi. Molti hanno anche delle capacità da ladro, bardo o stregone. Pochi rari guerrieri sono disposti ad ammettere che la fortuna giochi spesso un ruolo superiore all'abilità in combattimento e la maggior parte dei barbari tiene in considerazione più la forza che la fortuna.

Gli aruspici di tanto in tanto si uniscono a gruppi di avventurieri di cui si dice che un membro sia particolarmente fortunato. Nella maggior parte dei casi, gli aruspici mantengono un basso profilo. Riconoscono di avere un'affinità speciale, e raramente accettano di confrontarsi direttamente l'uno con l'altro. Si dice che più di qualche malvagio personaggio di Faerûn veda l'abilità di uccidere un aruspice come un segno di favore divino, e anche il più fortunato aruspice conosce il valore di crearsi la propria buona fortuna evitando del tutto il pericolo.

Dado Vita: d8.

Aruspice

Illustrazione di Wayne England

Requisiti

Per diventare un aruspice, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Allineamento: Qualsiasi caotico.

Bonus ai tiri salvezza base: Temp +5, Rifl +2.

Talenti: Riflessi Fulminei, Schivare, Tempra Possente, Volontà di Ferro.

Dominio: Fortuna.

Speciale: Deve ingerire una rara pozione chiamata sangue di Tyche (che si ritiene essere corretta con il sangue spillato dall'involucro della dea Tyche dopo che si divise in Beshaba e Tymora). Questo veleno (Temp CD 22, 2d6 Cos, 1d6 Cos + 1d6 For) viene somministrato da un altro aruspice, e il personaggio non può tentare di ridurne gli effetti con la magia (cioè con incantesimi od oggetti che forniscono bonus ai tiri salvezza, incrementano il punteggio di Costituzione o ritardino o neutralizzino il veleno), ma può usare il potere concesso dal dominio della Fortuna per lanciare nuovamente uno dei tiri salvezza. Se il personaggio sopravvive, può avanzare nella classe di prestigio. Può divenire un aruspice anche se viene risorto dopo essere morto per il veleno, perché la malasorte è un tipo di fortuna.

Abilità di classe

Le abilità di classe dell'aruspice (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Acrobazia (Des), Artista della Fuga (Des), Ascoltare (Sag), Cercare (Int), Concentrazione (Cos), Disattivare Congegni (Int), Equilibrio (Des), Nuotare (For), Osservare (Sag), Percepire Inganni (Sag), Raggirare (Car), Sapienza Magica (Int). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Int.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio dell'aruspice.

Competenza nelle armi e nelle armature: Gli aruspici non acquisiscono alcuna competenza nell'uso di armi o armature.

Incantesimi al giorno/Incantesimi conosciuti: Ad ogni livello di aruspice, il personaggio guadagna nuovi incantesimi al giorno (e nuovi incantesimi conosciuti, se applicabili) come se avesse anche ottenuto un livello nella classe di incantatore a cui apparteneva prima di acquisire la classe di prestigio. Non ottiene tuttavia nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto (come una migliore possibilità di scacciare o intimorire non morti, talenti di metamagia o di creazione oggetto e così via). Se un personaggio apparteneva a più di una classe di incantatore prima di diventare un aruspice, il giocatore deve decidere a quale classe assegnare

Tabella 4-7: Aruspice

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno
1°	+0	+2	+0	+2	Dominio del Fato, colpo fortunato (+20)	+1 livello alla classe esistente
2°	+1	+3	+0	+3	*Maledizione di Tyche* 1 volta al giorno	+1 livello alla classe esistente
3°	+2	+3	+1	+3	Dito mutevole del fato	+1 livello alla classe esistente
4°	+3	+4	+1	+4	Infusione di fortuna	+1 livello alla classe esistente
5°	+3	+4	+1	+4	Colpo fortunato (+25)	+1 livello alla classe esistente
6°	+4	+5	+2	+5	*Maledizione di Tyche* 2 volte al giorno	+1 livello alla classe esistente
7°	+5	+5	+2	+5	Marchio della fortuna	+1 livello alla classe esistente
8°	+6	+6	+2	+6	Infusione permanente	+1 livello alla classe esistente
9°	+6	+6	+3	+6	Colpo fortunato (+30)	+1 livello alla classe esistente
10°	+7	+7	+3	+7	Fortuna degli dei	+1 livello alla classe esistente

ogni livello di aruspice prima di determinare i suoi incantesimi al giorno.

Ogni mattina un aruspice prega la forza della fortuna, non una divinità in particolare (anche se prega ancora il suo patrono).

Dominio del Fato (Sop): Gli aruspici guadagnano l'accesso al dominio del Fato, incluso il potere concesso relativo. Se il personaggio possiede già questo dominio, gli effetti non si sommano.

Colpo fortunato (Str): Una volta al giorno, come azione gratuita, un aruspice può fare affidamento sulla sua connessione con le forze della sorte perché le concedano un tiro per colpire estremamente fortunato. Questa decisione deve essere presa prima che il dado venga lanciato. Il tiro per colpire guadagna un bonus di fortuna +20. Al 5° livello il bonus aumenta a +25, e al 9° sale a +30.

***Maledizione di Tyche* (Mag)**: Una volta al giorno, un aruspice di 2° livello o superiore può scagliare *maledizione di Tyche* su di un singolo bersaglio, con raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 per ogni 2 livelli). Il bersaglio può negare gli effetti con un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + metà del livello di classe + bonus di Saggezza) riuscito. In caso di fallimento, la vittima constaterà di essere stato abbandonata dalla buona sorte: diventerà imbranata, smemorata e meno efficace del solito. L'effetto è simile a quello dell'incantesimo *scagliare maledizione*, trane per il fatto che la durata è di 1 minuto per livello di classe. A partire dal 6° livello, l'aruspice può utilizzare questa capacità due volte al giorno.

Dito mutevole del fato (Str): Un aruspice di 3° livello o superiore ha la capacità straordinaria di influenzare la fortuna degli altri. Una volta al giorno può effettuare nuovamente un lancio di dado che una creatura, alleata o nemica, abbia appena compiuto. La creatura deve accettare il nuovo lancio, anche se è peggiore del precedente.

Dito mutevole del fato ha effetto fuori del normale conteggio di iniziativa, ma l'aruspice non può utilizzarlo se è colto alla sprovvista. Inoltre, deve essere in grado di vedere il bersaglio per utilizzare questa capacità.

Nota: L'aruspice deve decidere di tirare nuovamente il dado prima che il risultato del primo lancio venga applicato; altrimenti deve attendere per un'altra opportunità. Non è automaticamente al corrente dei lanci di dado degli altri, in particolare dei nemici, ma è generalmente semplice capire quando una creatura supera un tiro salvezza o colpisce un bersaglio. Il giocatore dell'aruspice dovrebbe informare il DM prima che il nemico effettui il suo tiro, pronunciando la sua intenzione di utilizzare la capacità immediatamente se l'esito dovesse apparire indesiderabile.

Infusione di fortuna (Str): Una volta raggiunto il 4° livello, la comprensione dell'aruspice per gli intrecci del fato diventa così completa che può incrociare fato e fortuna per concedersi alcune capacità. Ogni mattina, al momento di preparare gli incantesimi, l'aruspice sceglie una delle seguenti capacità, che durano 24 ore o fino alla prossima volta che l'aruspice prepara gli incantesimi.

Bonus di fortuna +1 al tiro per colpire in mischia
Bonus di fortuna +1 al tiro per colpire a distanza
Bonus di fortuna +4 all'iniziativa
Bonus di fortuna +2 ai tiri salvezza sulla Tempra
Bonus di fortuna +2 ai tiri salvezza sui Riflessi
Bonus di fortuna +2 ai tiri salvezza sulla Volontà
Bonus di fortuna +2 alla CD dei tiri salvezza degli incantesimi dell'aruspice
Bonus di fortuna +2 alla CA
Bonus di fortuna +2 alle prove di abilità

Marchio della fortuna (Sop): Una volta al giorno, un aruspice di 7° livello o superiore può "prestare" un po' della sua fortuna ad un alleato tracciando un sigillo sul dorso della mano destra, o altra estremità, del compagno. Così facendo, dona all'alleato una delle capacità del suo potere di infusione di fortuna. Non può dare al suo alleato la stessa capacità che ha scelto per quel giorno, né può dare al suo alleato la stessa capacità che ha scelto per la sua infusione permanente (vedi sotto).

Immediatamente dopo aver tracciato il marchio, un'immagine speculare del sigillo appare sulla mano sinistra, o altra estremità, dell'aruspice, il quale subisce una penalità che rispecchia esattamente il bonus dell'alleato. Per esempio, se Meleyn presta al suo alleato un bonus di fortuna +4 all'iniziativa, ella subirà una penalità di -4 all'iniziativa. Se uno dei due marchi viene dissolto o soppresso (come da un *campo anti-magia*), viene distrutto anche l'altro. Nessuna creatura può beneficiare da più di un marchio della fortuna alla volta.

Infusione permanente (Str): A partire dall'8° livello, un aruspice può selezionare uno dei suoi effetti di infusione di fortuna come capacità straordinaria permanente del suo personaggio.

Fortuna degli dei (Str): Al 10° livello l'aruspice guadagna il potere quasi divino di superare automaticamente un tiro salvezza al giorno, a prescindere dalla Classe Difficoltà dello stesso. Il successo automatico deve essere dichiarato prima che il dado venga lanciato, evitando del tutto il lancio di alcun dado.

custode del dweomer

La Signora dei Misteri è la Trama, il mezzo che permette agli incantatori mortali di utilizzare l'energia pura che costituisce la magia, e incoraggia tutte le creature a esplorarne i misteri. I custodi del dweomer sono i pastori di Mystra, e sorvegliano la Trama contro le minacce alla sua integrità. Sono anche capaci praticanti dell'Arte, intenti a esplorare la teoria magica e a creare nuovi incantesimi e oggetti magici.

Molti custodi del dweomer sono chierici/maghi o chierici/stregoni, ma non mancano altre combinazioni di classi, particolarmente quelle che includono maghi specialisti, bardi e ranger.

I custodi del dweomer possono essere incontrati per tutte le lande di Faerûn. Alcuni abitano in isolate torri solitarie, interamente consumati dai loro studi magici. Altri vivono in enormi città, in cui tutti i campi di studi della magia vengono messi insieme e condivisi (volentieri o meno).

Dado Vita: d4.

Requisiti

Per diventare un custode del dweomer, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Razza: Umano.

Abilità: Conoscenze (arcane) 8 gradi, Sapienza Magica 8 gradi.

Talenti: Un qualsiasi talento di creazione oggetto, un qualsiasi talento di metamagia e Competenza nelle Armi Esotiche (shuriken), più uno dei seguenti talenti di metamagia: Incantesimo Persistente, Incantesimo Raddoppiato o Incantesimo Ritardato.

Tabella 4-8: Custode del dweomer

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno
1°	+0	+0	+0	+2	Talento bonus, Focus nella Trama	+1 livello alla classe esistente
2°	+1	+0	+0	+3	Scurovisione, *Aura magica di Nystul*	+1 livello alla classe esistente
3°	+1	+1	+1	+3		+1 livello alla classe esistente
4°	+2	+1	+1	+4	Mantello di incantesimi	+1 livello alla classe esistente
5°	+2	+1	+1	+4	Talento bonus	+1 livello alla classe esistente
6°	+3	+2	+2	+5	Mantello di incantesimi	+1 livello alla classe esistente
7°	+3	+2	+2	+5		+1 livello alla classe esistente
8°	+4	+2	+2	+6	Mantello di incantesimi	+1 livello alla classe esistente
9°	+4	+3	+3	+6	Talento bonus	+1 livello alla classe esistente
10°	+5	+3	+3	+7	Manto dei misteri	+1 livello alla classe esistente

Incantesimi: Capacità di lanciare incantesimi arcani e divini di 2° livello. Capacità di lanciare l'incantesimo *dissolvi magie*.

Dominio: Incantesimi o Magia.

Patrono: Mystra.

Speciale: Il personaggio deve aver creato almeno un oggetto magico, non ha importanza se di natura permanente o no. Il personaggio non può possedere il talento Magia della Trama d'Ombra.

Abilità di classe

Le abilità di classe del custode del dweomer (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Alchimia (Int), Artigianato (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (qualsiasi) (Int), Diplomazia (Car), Guarire (Sag), Professione (Sag), Sapienza Magica (Int) e Scrutare (Int). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Int.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del custode del dweomer.

Competenza nelle armi e nelle armature: I custodi del dweomer non acquisiscono alcuna competenza nell'uso di armi o armature.

Incantesimi al giorno/Incantesimi conosciuti: Ad ogni livello di custode del dweomer, il personaggio guadagna nuovi incantesimi al giorno (e nuovi incantesimi conosciuti, se applicabili) come se avesse anche ottenuto un livello in una classe di incantatore a cui apparteneva prima di acquisire la classe di prestigio. Non ottiene tuttavia nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto (come una migliore possibilità di scacciare o intimorire non morti, talenti di metamagia o di creazione oggetto e così via). Se un personaggio apparteneva a più di una classe di incantatore prima di diventare un custode del dweomer, il giocatore deve decidere a quale classe assegnare ogni livello di custode del dweomer prima di determinare i suoi incantesimi al giorno.

Talento bonus: Ai livelli indicati nella tabella, i custodi del dweomer possono scegliere un talento bonus, selezionato dalla lista che segue: qualsiasi talento di creazione oggetto, qualsiasi talento di metamagia, Abilità Focalizzata (Conoscenze [arcane]), Abilità Focalizzata (Sapienza Magica), Arma Focalizzata (raggio, proiettile di energia o incantesimo di contatto), Artigiano Magico, Famiglio Migliorato, Incantesimi in Combattimento, Incantesimo Focalizzato, Incantesimo Focalizzato Superiore, Incantesimo Inarrestabile, Incantesimo Inarrestabile Superiore, Incantesimo Innato o Padronanza degli Incantesimi. I custodi del dweomer devono soddisfare tutti i prerequisiti del talento scelto.

Focus nella Trama: Una volta adottata questa classe di prestigio, ai custodi del dweomer viene per sempre impedito di selezionare il talento Magia della Trama d'Ombra. Il personaggio è talmente in sintonia con la Trama che non potrebbe mai più rinunciare ai suoi legami neanche se rinunciasse alla Signora dei Misteri in favore della sua oscura rivale Shar.

Inoltre, i custodi del dweomer ottengono un bonus di +5 alle prove di livello dell'incantatore per lanciare i loro incantesimi nelle aree di magia selvaggia.

Scurovisione (Str): Al 2° livello, un custode del dweomer ottiene la scurovisione (raggio 18 m) se già non la possiede, in modo da meglio percepire gli inganni di Shar e le menzogne insite nella Trama d'Ombra.

***Aura magica di Nystul* (Mag)**: Al 2° livello, un custode del dweomer può lanciare *aura magica di Nystul* (spesso chiamato *tocco evanescente di Mystra*) una volta al giorno.

Mantello di incantesimi (Sop): Al 4° livello, un custode del dweomer comincia a creare un mantello personale di incantesimi arcani e/o divini. Egli deve selezionare un incantesimo arcano o divino che è in grado di lanciare; da quel momento, il custode del dweomer potrà convertire un incantesimo preparato dello stesso tipo (arcano o divino, e di livello pari o superiore) nell'incantesimo selezionato, proprio come un chierico buono lancia spontaneamente gli incantesimi preparati in incantesimi *curare*. Questa capacità è simile al talento Incantesimo Personale tranne per il fatto che al custode del dweomer non è richiesto di aver già padroneggiato l'incantesimo per mezzo del talento Padronanza degli Incantesimi. Ogni volta che ottiene questa capacità, il custode del dweomer sceglie un altro incantesimo che andrà a far parte del suo mantello.

Manto dei misteri (Sop) Al 10° livello, un custode del dweomer

Illustrazione di Mike Sass

Custode del dweomer

Tabella 4-9: Danzatore della spada

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno
1°	+0	+0	+2	+0	Visione crepuscolare, canto della spada	+1 livello alla classe esistente
2°	+1	+0	+3	+0	Luci lunari	+1 livello alla classe esistente
3°	+2	+1	+3	+1	Danza della spada	+1 livello alla classe esistente
4°	+3	+1	+4	+1	Mobilità	+1 livello alla classe esistente
5°	+3	+1	+4	+1	Spada della vergine	+1 livello alla classe esistente
6°	+4	+2	+5	+2	Canto dell'incantesimo inferiore	+1 livello alla classe esistente
7°	+5	+2	+5	+2	Attacco Rapido	+1 livello alla classe esistente
8°	+6	+2	+6	+2	Canto dell'incantesimo	+1 livello alla classe esistente
9°	+6	+3	+6	+3		+1 livello alla classe esistente
10°	+7	+3	+7	+3	Scudo della spada	+1 livello alla classe esistente

Illustrazione di Kev Walker

viene avvolto in un manto di energia magica in continuo movimento. Tutti i talenti di metamagia che conosce al momento e apprenderà in futuro saranno più facili da utilizzare, riducendo l'aumento di livello definito nel talento di un -1. Il modificatore dello slot di incantesimo di un talento di metamagia non può essere ridotto sotto a +1 livello di incantesimo a meno che il modificatore di livello non sia già pari a +0. Per esempio, una *palla di fuoco* rapida utilizza solo uno slot di incantesimo di 6° livello (+3 livelli) invece di uno di 7° livello (+4 livelli), ma una *palla di fuoco* silenziosa utilizza ancora uno slot di 4° livello (+1 livello). Incantesimi Intensificati non è influenzato da questa capacità.

Danzatore della spada

Eilistraee, la Vergine Oscura, incoraggia i drow a ritornare nel mondo di superficie e a ristabilirsi come legittimi abitanti non malvagi nella Notte di Fuori. Sebbene non debbano appartenere necessariamente alla razza drow, i danzatori della spada hanno il compito di guidare la migrazione e aiutare a promuovere l'armonia tra i drow e le razze di superficie. Coltivano la bellezza, la musica, la creazione di strumenti musicali e il canto ovunque lo trovino, assistono i cacciatori e aiutano gli altri in atti di gentilezza tutte le volte che trovano il modo di farlo.

La maggior parte dei danzatori della spada appartiene alla classe del chierico, chierico/guerriero o chierico/bardo. Altre combinazioni di classi, specialmente quelle che comprendono il ranger, il ladro e lo stregone sono un po' meno comuni. È raro che barbari e maghi divengano danzatori della spada. Drow e mezzo-drow sono di gran lunga le razze più comuni tra i danzatori della spada, ma anche altre, particolarmente mezzelfi, umani ed elfi di superficie, venerano la Vergine Oscura.

I danzatori della spada generalmente vivono insieme in piccoli gruppi, in luoghi contigui ad insediamenti delle altre razze elfiche. Molti frequentano radure boschive dove si riuniscono per danzare, cantare e tirare di scherma sotto la luce della luna.

Dado Vita: d8.

Requisiti

Per diventare un danzatore della spada, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Razza: Elfo o mezzelfo.

Genere: Femminile.

Bonus di attacco base: +5.

Abilità: Diplomazia 5 gradi, Intrattenere 5 gradi (tra cui canto e danza), Parlare Linguaggi (Elfico e Sottocomune).

Talenti: Abilità Focalizzata (Intrattenere), Arma Focalizzata (qualsiasi spada), Maestria, Schivare.

Incantesimi: Capacità di lanciare incantesimi divini di 2° livello.

Patrono: Eilistraee.

Speciale: Il personaggio deve aver visto sorgere il sole almeno una volta e aver trascorso almeno un mese vivendo sulla superficie (senza entrare nel Sottosuolo) ininterrottamente, danzando ogni notte sotto la luce della luna.

Abilità di classe

Le abilità di classe del danzatore della spada (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Acrobazia (Des), Artigianato (Int), Ascoltare (Sag), Concentrazione (Cos), Conoscenza delle Terre Selvagge (Sag), Conoscenze (locali) (Int), Conoscenze (natura) (Int), Conoscenze (religioni) (Int), Conoscenze (storia) (Int), Diplomazia (Car), Equilibrio (Des), Intrattenere (Car), Muoversi Silenziosamente (Des) e Nascondersi (Des). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Int.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del danzatore della spada.

Competenza nelle armi e nelle armature: I danzatori della spada non acquisiscono alcuna competenza nell'uso di armi o armature. Un danzatore della spada che indossa un'armatura media o pesante o che porta uno scudo non può utilizzare nessuna delle sue capacità speciali; un danzatore della spada che indossa un'armatura leggera deve superare un tiro di fallimento degli incantesimi arcani per utilizzare una capacità magica o soprannaturale conferita da questa classe di prestigio (il lancio di incantesimi non è incluso).

Incantesimi al giorno/Incantesimi conosciuti: Ad ogni livello di danzatore della spada il personaggio guadagna nuovi incantesimi al giorno (e nuovi incantesimi conosciuti, se applicabili) come se avesse anche ottenuto un livello nella classe di incantatore a cui apparteneva prima di acquisire la classe di prestigio. Non ottiene tuttavia nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto (come una migliore possibilità di scacciare o intimorire non morti). Se un personaggio apparteneva a più di una classe di incantatore prima di diventare un danzatore della spada, il giocatore deve decidere a quale classe assegnare ogni livello di danzatore della spada prima di determinare i suoi incantesimi al giorno e incantesimi conosciuti.

Visione crepuscolare (Str): Tutti i danzatori della spada possiedono la visione crepuscolare.

Canto della spada (Sop): Un danzatore della spada può armonizzarsi ad una spada particolare (magica o meno), procedimento che impiega una decade. In questo periodo deve portare o impugnare la spada per almeno 8 ore al giorno, e se viene interrotto deve ricominciare da capo. Può armonizzarsi ad una sola spada alla volta. Iniziare il pro-

Danzatore della spada

cesso di armonizzazione con un'altra spada nega la capacità della spada attualmente armonizzata. Una volta armonizzato ad una spada, ogni volta che la impugna essa comincia a cantare canzoni eroiche, concedendogli un bonus morale di +2 al tiro per colpire e ai danni con la spada, e un bonus morale di +3 ai tiri salvezza contro gli incantesimi e gli effetti che influenzano la mente. Questa capacità è un effetto sonoro che influenza la mente, e può essere utilizzato per un numero massimo di round al giorno pari al livello di classe del danzatore della spada + il suo modificatore di Carisma. Se questa capacità viene applicata ad una spada *danzante*, quest'ultima guadagna il bonus al tiro per colpire e ai danni, ma il bonus ai tiri salvezza si applica ancora al danzatore della spada.

Luci lunari (Sop): A partire dal 2° livello, come azione gratuita un danzatore della spada può creare a volontà piccole luci uguali a quelle prodotte dall'incantesimo *luci danzanti*. Queste luci sono sotto il controllo del danzatore della spada ma non possono muoversi a più di 1,5 metri dal suo corpo. Il danzatore della spada può creare un numero massimo di luci pari al suo livello di classe.

Danza della spada (Sop): Al 3° livello, un danzatore della spada può armonizzarsi ad una particolare spada (che può essere la stessa spada che ha armonizzato per il canto della spada) nel modo descritto sopra. Una volta armonizzato alla spada, può utilizzarla come se avesse la capacità speciale danzante. Può utilizzare questa capacità un numero di volte al giorno pari al suo livello di classe.

Mobilità: Al 4° livello il danzatore della spada guadagna il talento Mobilità.

Spada della vergine (Sop): Al 5° livello, un danzatore della spada ottiene la capacità di creare spade magiche come se possedesse il talento Creare Armi e Armature. Questa capacità funziona solo sulle sue spade armonizzate, ma le capacità magiche assegnate alla spada permangono anche se dovesse perdere l'armonizzazione alla spada. Può aggiungere qualsiasi capacità speciale (compreso il bonus di potenziamento) alla spada fintantoché soddisfa gli altri requisiti della capacità.

Canto dell'incantesimo inferiore (Sop): Al 6° livello, un danzatore della spada ottiene la capacità di lanciare spontaneamente gli incantesimi da chierico preparati di 3° livello o inferiore come uno qualsiasi dei suoi incantesimi di dominio, così come un chierico buono lancia spontaneamente incantesimi da chierico preparati come incantesimi *curare*. Per esempio, un danzatore della spada con accesso al dominio della Luna che ha preparato *favore divino* (un incantesimo di 1° livello) può perderlo per lanciare *luminescenza* (un incantesimo di 1° livello del dominio della Luna).

Attacco Rapido: Al 7° livello il danzatore della spada acquisisce il talento Attacco Rapido.

Canto dell'incantesimo (Sop): All'8° livello, la capacità canto dell'incantesimo inferiore del danzatore della spada si espande fino ad includere il lancio spontaneo di incantesimi da chierico preparati di 6° livello come incantesimi di dominio.

Scudo della spada (Sop): Al 10° livello, come azione gratuita un danzatore della spada può comandare alla sua *spada danzante* di combattere in modo difensivo, subendo una penalità pari fino a -5 al tiro per colpire della spada per raggiungere lo stesso numero (fino a +5) alla sua Classe Armatura come bonus di armatura. La modifica al tiro per colpire della spada e alla Classe Armatura del danzatore della spada durano fino alla sua prossima azione. Il personaggio può utilizzare questa capacità solo su una spada alla volta.

Guardacuori

Sune Chiomadifuoco incoraggia la bellezza, la passione e l'amore ovunque sia possibile. I guardacuori sono esteti ed edonisti che ricercano attivamente il piacere e la bellezza in tutte le cose e che incentivano la creazione di oggetti che siano belli.

Numerosi guardacuori sono chierici, chierici/bardi, chierici/ladri oppure chierici/stregoni, anche se si è a conoscenza di altre combinazioni di classi, particolarmente quelle di ammaliatori.

I guardacuori si trovano tipicamente nelle grandi città, dove sono assidui frequentatori di salotti e circoli culturali. Molti sono degli attivi mecenati, e tutti si spendono per organizzare incontri tra persone di qualsiasi ceto sociale. Quelli che insegnano, lo fanno in materie quali arte, buone maniere, cosmetica, danza, galateo, moda, musica corale, musica strumentale, piccoli lavori manuali e portamento. Alcuni viaggiano per il mondo per promuovere la bellezza e l'amore, e per avventurarsi al modo dei chierici di Sune.

Dado Vita: d4.

Guardacuori

Illustrazione di Mike Sass

Requisiti

Per diventare un guardacuori, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Allineamento: Caotico buono.

Bonus ai tiri salvezza base: Rifl +2.

Abilità: Diplomazia 6 gradi, Parlare Linguaggi (Silvano), Raggirare 3 gradi.

Talenti: Competenza nelle Armi Esotiche (frusta), Incantesimo Focalizzato (Ammaliamento), Mobilità, Schivare.

Incantesimi: Capacità di lanciare incantesimi di 3° livello.

Patrono: Sune.

Abilità di classe

Le abilità di classe del guardacuori (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (Int), Camuffare (Car), Comunicazione Segreta (Sag), Concentrazione (Cos), Conoscenze (religioni) (Int), Diplomazia (Car), Empatia Animale (Car), Guarire (Sag), Intrattenere (Car), Percepire Inganni (Sag), Professione (Sag), Raccogliere Informazioni (Car), Raggirare (Car) e Sapienza Magica (Int). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Int.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del guardacuori.

Competenza nelle armi e nelle armature: I guardacuori non acquisiscono alcuna competenza nell'uso di armi o armature.

Incantesimi al giorno/Incantesimi conosciuti: Ad ogni livello di guardacuori il personaggio guadagna nuovi incantesimi al giorno (e nuovi incantesimi conosciuti, se applicabili) come se avesse anche ottenuto un livello nella classe di incantatore a cui apparteneva prima di acquisire la classe di prestigio. Non ottiene tuttavia nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto (come una migliore possibilità di scacciare o intimorire

Tabella 4-10: Guardacuori

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno
1°	+0	+2	+0	+2	Aumento di Carisma	+1 livello alla classe esistente
2°	+1	+3	+0	+3	Cuore di passione	+1 livello alla classe esistente
3°	+2	+3	+1	+3	Aumento di Carisma	+1 livello alla classe esistente
4°	+3	+4	+1	+4	Labbra dell'estasi	+1 livello alla classe esistente
5°	+3	+4	+1	+4	Aumento di Carisma	+1 livello alla classe esistente
6°	+4	+5	+2	+5	Voce di sirena	+1 livello alla classe esistente
7°	+5	+5	+2	+5	Aumento di Carisma	+1 livello alla classe esistente
8°	+6	+6	+2	+6	Lacrime di Sempredoro	+1 livello alla classe esistente
9°	+6	+6	+3	+6	Aumento di Carisma	+1 livello alla classe esistente
10°	+7	+7	+3	+7	Metamorfosi in folletto	+1 livello alla classe esistente

non morti, talenti di metamagia o di creazione oggetto e così via). Se un personaggio apparteneva a più di una classe di incantatore prima di diventare un guardacuori, il giocatore deve decidere a quale classe assegnare ogni livello di guardacuori prima di determinare i suoi incantesimi al giorno e incantesimi conosciuti.

Aumento di Carisma (Str): Guadagnando livelli in questa classe di prestigio, un guardacuori diventa sempre più persuasivo e attraente. Al 1° livello guadagna un bonus intrinseco di +1 al suo punteggio di Carisma, e ad ogni livello dispari questo bonus incrementa di +1 fino a diventare un bonus intrinseco di +5 al 9° livello.

Cuore di passione (Str): Al 2° livello, un guardacuori mette così tanta passione in ciò che fa o dice che può smuovere le idee anche al più rigido dei critici. Ciò si traduce in un bonus di +2 a tutte le prove di abilità basate sul Carisma.

Labbra dell'estasi (Sop): Il bacio di un guardacuori di 4° livello dona uno stato di serenità a chi lo riceve, conferendogli un bonus morale di +2 al tiro per colpire, ai danni, alle prove e ai tiri salvezza. Inoltre, sospende temporaneamente gli effetti dell'esaurimento, dell'affaticamento e della nausea. La creatura baciata riceve anche un bonus di +2 ai tiri salvezza contro gli incantesimi e gli effetti di ammaliamento. Questa capacità dura 5 round e può essere utilizzata un numero di volte al giorno pari al modificatore di Carisma del guardacuori. L'unica controindicazione al bacio del guardacuori è che ha anche l'effetto di un incantesimo *frastornare* sul ricevente (che ha diritto al normale tiro salvezza) come se fosse lanciato da uno stregone dello stesso livello del guardacuori.

Voce di sirena (Sop): Al 6° livello, la voce del guardacuori è così persuasiva che riduce la capacità dei suoi avversari di resistere ai suoi incantesimi. Il guardacuori ottiene i talenti Incantesimo Focalizzato (Ammaliamento) e Incantesimo Inarrestabile, ma si applicano solo a quegli incantesimi con una componente verbale (e che non siano alterati con il talento Incantesimi Silenziosi).

Lacrime di Sempredoro (Sop): All'8° livello, come azione di round completo, un guardacuori può versare delle lacrime prese direttamente dal Sempredoro, uno stagno sacro che migliora la bellezza e che Sune condivide con la dea elfica Hanali Celanil. Se queste lacrime vengono raccolte, sono equivalenti ad una *pozione d'amore* e vengono utilizzate dal clero di Sune come acquasanta. Un guardacuori può utilizzare questa capacità una volta per decade, e sebbene non debba spendere alcuna moneta d'oro per farlo, evocare il potere dello stagno le impone una perdita di 6 PE, proprio come se avesse creato la pozione per mezzo del talento Mescere Pozioni.

Metamorfosi in folletto: Al 10° livello, un guardacuori è talmente affine alle forze della bellezza naturale da trascendere la definizione dei mortali di bellezza. Il suo tipo cambia in "Folletto", il che significa, tra le altre cose, che non è più soggetto agli incantesimi che colpiscono specificamente gli umanoidi, come *charme*.

Guida del fato

In un mondo in cui gli esterni e la divinazione magica sono comuni, ben poche domande rimangono prive di risposta circa quello che avviene all'anima di una persona dopo la sua morte. Piuttosto sorprendentemente, questa conoscenza ha solamente scalfito le paure della gente di Faerûn, che conserva il timore che la propria anima possa essere rapita da un demone mentre transita per il Piano del Fato. Peggio ancora, molti temono che i loro cadaveri possano essere riesumati e animati da quei vili incantatori ossessionati dalla morte che sembrano così comuni sin dalla caduta di Myrkul durante il Periodo dei Disordini.

Coloro che si preoccupano della vita dopo la morte si rivolgono alle guide del fato di Kelemvor, un ordine elitario di combattenti incantatori al servizio del Giudice dei Dannati, per sedare i loro timori con promesse di un trapasso indolore e di un giudizio equo nell'aldilà. Quando non stanno sopperendo alle necessità dei moribondi, le guide del fato contrastano il diffondersi della necromanzia purificando il Faerûn dall'infezione della non vita attraverso l'utilizzo accorto di fede, incantesimi e armi. Nella doppia funzione di compassionevoli becchini e di vigorosi avversari dei non morti, le guide del fato rappresentano l'intrinseco dualismo che definisce la morte nei Reami. Le guide del fato provengono esclusivamente dalle fila del clero di Kelemvor.

La chiesa brulica di chierici che aderiscono ad una parte dell'equazione della morte piuttosto che all'altra. Da un lato vi sono quelli che preferiscono accompagnare all'altro mondo i malati e i moribondi con la pacifica applicazione di parole gentili e incantesimi lenitivi. La filosofia contrastante viene praticata da coloro che, con zelo, fiondano le loro mazze tra le costole degli scheletri animati e vedono il ministerio al capezzale come un necessario ma tedioso interludio tra le grandi battaglie contro i non morti. Una guida del fato deve trovare il giusto equilibrio tra questi due estremi. Inoltre, le guide del fato sono al servizio della chiesa in una maniera meno ovvia, spesso agendo da corrieri da un tempio all'altro. Raramente legati ad un tempio particolare, da loro ci si attende che viaggino per il mondo diffondendo il verbo di Kelemvor e i sermoni di una bella e piacevole vita dopo la morte.

Sebbene tutte le guide del fato siano chierici di Kelemvor in una certa misura, alcuni seguono un addestramento da guerrieri per meglio distruggere i non morti, altri sono maghi o stregoni per minare la necromanzia dal lato arcano del problema. Vi sono pochi ladri o monaci tra le guide del fato, e religione e allineamento impediscono a barbari, bardi, druidi, paladini e ranger di divenire guide del fato.

Le guide del fato spesso conducono bande di avventurieri all'annientamento di enclavi di non morti o a punire necromanti particolarmente potenti o malvagi. Occasionalmente, officiano funerali importanti e forniscono magie di resurrezione per coloro che hanno servito la chiesa in passato e hanno ancora del lavoro importante da compiere. A causa dei viaggi che sono loro richiesti è altrettanto facile incontrare una guida del fato nelle terre selvagge così come lo è nelle aree urbane.

Dado Vita: d6.

Requisiti

Per diventare una guida del fato, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Allineamento: Legale neutrale.

Bonus ai tiri salvezza base: Vol +4.

Abilità: Conoscenza (dei piani) 5 gradi, Diplomazia 5 gradi.

Talenti: Scacciare Extra, Tempra Possente.

Incantesimi: Capacità di lanciare *parlare con i morti* come incantesimo divino.

Tabella 4–11: Guida del fato

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno
1°	+0	+2	+0	+2	Dono di Kelemvor, rituale del trapasso	+1 al livello esistente della classe di incantatore divino
2°	+1	+3	+0	+3	Conversare con i morti	+1 al livello esistente della classe di incantatore divino
3°	+2	+3	+1	+3	Talento bonus	+1 al livello esistente della classe di incantatore divino
4°	+3	+4	+1	+4	Bonus ai tiri salvezza	+1 al livello esistente della classe di incantatore divino
5°	+3	+4	+1	+4	Legame di *Tocco Fatale* (tocco fantasma)	+1 al livello esistente della classe di incantatore divino
6°	+4	+5	+2	+5	Talento bonus	+1 al livello esistente della classe di incantatore divino
7°	+5	+5	+2	+5	Legame di *Tocco Fatale* (anatema dei non morti)	+1 al livello esistente della classe di incantatore divino
8°	+6	+6	+2	+6	Bonus ai tiri salvezza, *epurazione eterea*	+1 al livello esistente della classe di incantatore divino
9°	+6	+6	+3	+6	Legame di *Tocco Fatale* (distruzione)	+1 al livello esistente della classe di incantatore divino
10°	+7	+7	+3	+7	Talento bonus, Grazia di Kelemvor	+1 al livello esistente della classe di incantatore divino

Patrono: Kelemvor.

Speciale: Il personaggio deve aver distrutto un non morto di almeno 5 DV, utilizzando armi, incantesimi o energia positiva. Non è necessario che l'abbia fatto da solo.

Il personaggio deve essere competente nell'uso della spada bastarda.

Abilità di classe

Le abilità di classe della guida del fato (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (arcane) (Int), Conoscenze (dei piani) (Int), Conoscenze (natura) (Int), Conoscenze (religioni) (Int), Diplomazia (Car), Guarire (Sag), Professione (Sag), Sapienza Magica (Int) e Scrutare (Int). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Int.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio della guida del fato.

Competenza nelle armi e nelle armature: Le guide del fato non acquisiscono alcuna competenza nell'uso di armi o armature.

Incantesimi al giorno: Ad ogni livello di guida del fato, il personaggio guadagna nuovi incantesimi al giorno come se avesse anche ottenuto un livello nella classe di incantatore divino a cui apparteneva prima di acquisire la classe di prestigio. Non ottiene tuttavia nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto (come una migliore possibilità di scacciare non morti, tuttavia vedi la capacità "Dono di Kelemvor", di seguito). Se un personaggio apparteneva a più di una classe di incantatore divino prima di diventare una guida del fato, il giocatore deve decidere a quale classe assegnare ogni livello di guida del fato prima di determinare i suoi incantesimi al giorno e incantesimi conosciuti.

Guida del fato

Dono di Kelemvor: Per grazia del Signore dei Morti, le guide del fato sommano i loro livelli di classe ai loro livelli di chierico per le prove di scacciare o distruggere on morti, sia per le prove iniziali di scacciare che per il danno per scacciare.

Rituale del trapasso (Sop): Come azione standard, una guida del fato può toccare un cadavere per proteggerlo da coloro che vogliono animarlo. Una creatura morta per la quale sia stato officiato il rituale non può essere animata se non con l'intervento diretto di una divinità. Una guida del fato può officiare il rituale del trapasso su una creatura al giorno per livello di classe. I cadaveri delle creature con un numero di Dadi Vita superiore a quello della guida del fato di quattro o più, sono immuni al rituale del trapasso.

Conversare con i morti (Str): A partire dal 2° livello, lo studio del processo della morte conferisce alla guida del fato l'astuzia e la comprensione per ottenere maggiori informazioni dai cadaveri quando utilizza l'incantesimo *parlare con i morti.* Può porre una domanda per livello dell'incantatore invece di una per ogni due livelli dell'incantatore come solito.

Talento bonus: Al 3°, al 6° e al 10° livello, una guida del fato può scegliere un talento bonus dalla lista seguente: Scacciare Extra, Scacciare Intensificato, Scacciare Potenziato, Scacciare Rapido e Vendetta Divina.

Bonus ai tiri salvezza: Al 4° livello, le guide del fato ottengono un bonus +4 ai tiri salvezza contro gli effetti mortali e ai tiri salvezza contro i livelli negativi.

A partire dall'8° livello, una guida del fato effettua sempre con successo i suoi tiri salvezza contro i livelli negativi.

Legame di *Tocco Fatale* (Sop): La devozione a Kelemvor e la dedizione agli insegnamenti del Signore della Spira di Cristallo hanno aiutato la guida del fato a stabilire un particolare legame soprannaturale con *Tocco Fatale,* la potente spada bastarda di Kelemvor. Questi legami si manifestano sottoforma di una nebbiolina color verde pallido attorno all'arma, e rappresenta la capacità della guida del fato di incrementare i poteri dell'arma che impugna.

Illustrazione di Mark Evans

La capacità dura per 1 round ogni volta che viene utilizzata, e può essere invocata come azione gratuita un numero di volte al giorno pari al bonus di Carisma della guida del fato (minimo uno). Una guida del fato deve decidere di utilizzare la capacità prima di attaccare, e se l'attacco fallisce quell'utilizzo è perso.

Al 5° livello, il legame conferisce all'arma impugnata la capacità speciale tocco fantasma. Al 7° livello, le armi impugnate dalla guida del fato guadagnano sia la capacità tocco fantasma che anatema dei non morti. Al 9° livello le armi impugnate guadagnano le capacità speciali tocco fantasma, anatema dei non morti e distruzione anche se non sono armi contundenti. Le capacità normali dell'arma si applicano ancora.

***Epurazione eterea* (Mag)**: A partire dall'8° livello, una volta al giorno la guida del fato può circondarsi con una sfera di potere del raggio di 1,5 metri per livello di classe, che costringe tutte le creature eteree nell'area a manifestarsi o a trasferirsi sul Piano Materiale, come più appropriato. Per esempio, obbliga un fantasma a manifestarsi, e costringe sul Piano Materiale i saccheggiatori eterei o le creature che stanno usando l'incantesimo *transizione eterea*. Queste creature possono tentare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + metà del livello di classe della guida del fato + il bonus di Saggezza della guida del fato) per resistere a questo effetto. Quelle che falliscono il tiro salvezza subiscono l'effetto sopra menzionato ed è loro impedito di far ritorno al Piano Etereo per 1 minuto per livello di classe della guida del fato.

Grazia di Kelemvor (Sop): Al 10° livello una guida del fato ottiene l'immunità completa al risucchio di energia e agli effetti mortali. Inoltre, gli alleati entro 3 metri da essa guadagnano un bonus +4 ai tiri salvezza contro gli effetti mortali e ai tiri salvezza contro i livelli negativi.

Illustrazione di Mark Evans

Manto notturno

Manto notturno

La Signora della Notte è la perversa e contorta dea dell'odio, della gelosia e del male, ed è la creatrice della Trama d'Ombra. I manti notturni sono i pupilli di Shar: sono devoti alla sua visione, mantengono i suoi segreti, praticano la sua magia, e sono perversi e acrimoniosi come lei. Sono creature dalla ferrea volontà e determinazione, anche se si tratta di una determinazione perversa. Tessono trame di intrigo, dominazione mentale, ricatto e controllo tramite l'utilizzo di illusione, necromanzia e ammaliamento. Non si fanno scrupoli ad annientare le loro pedine se ciò servisse agli scopi di Shar. Sono crudeli e intelligenti, e non hanno alcuna remora a desistere per poi tornare in forze a ridurre in polvere i loro avversari dopo qualche tempo. L'onore non ha alcuna importanza per loro. Fanno ciò che vogliono, nella misura in cui tutto ciò incrementi il loro potere e quello di Shar.

Spesso i manti notturni sono chierici, più raramente ranger. I manti notturni saltuariamente possiedono qualche livello da mago, stregone, bardo o ladro in aggiunta alla classe che dà loro la capacità di lanciare incantesimi divini.

I manti notturni vivono in comunità sia grandi che piccole, mantenendo segreta la loro fede. Molti operano per rovesciare governi, organizzare cabale segrete e creare falsi culti per perseguire i loro fini.

Dado Vita: d8.

Requisiti

Per diventare un manto notturno, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Allineamento: Neutrale malvagio.

Bonus di attacco base: +3.

Abilità: Intrattenere 4 gradi, Muoversi Silenziosamente 2 gradi, Nascondersi 2 gradi, Raggirare 2 gradi.

Talenti: Incantesimo Focalizzato (Ammaliamento, Illusione o Necromanzia), Magia della Trama d'Ombra, Volontà di Ferro e Magia Perniciosa o Magia Tenace.

Speciale: Capacità di lanciare incantesimi divini di 2° livello. I chierici devono avere accesso al dominio dell'Oscurità.

Patrono: Shar.

Abilità di classe

Le abilità di classe del manto notturno (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (arcane) (Int), Conoscenze (dei piani) (Int), Conoscenze (religioni) (Int), Conoscenze (storia) (Int), Diplomazia (Car), Guarire (Sag), Orientamento (Sag), Percepire Inganni (Sag), Professione (Sag), Raggirare (Car), Sapienza Magica (Int) e Scrutare (Int, abilità esclusiva). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Int.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del manto notturno.

Competenza nelle armi e nelle armature: I manti notturni non acquisiscono alcuna competenza nell'uso di armi o armature.

Incantesimi al giorno/Incantesimi conosciuti: Ad ogni livello di manto notturno, il personaggio guadagna nuovi incantesimi al giorno (e nuovi incantesimi conosciuti, se applicabili) come se avesse anche ottenuto un livello nella classe di incantatore a cui apparteneva prima di acquisire la classe di prestigio. Non ottiene tuttavia nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto (una migliore possibilità di scacciare o intimorire

Tabella 4-12: Manto notturno

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno
1°	+0	+2	+0	+2	Incantesimi dell'oscurità	+1 livello alla classe esistente
2°	+1	+3	+0	+3	Occhi di Shar	+1 livello alla classe esistente
3°	+2	+3	+1	+3	Magia Insidiosa	+1 livello alla classe esistente
4°	+3	+4	+1	+4	Parlare per mezzo delle ombre	+1 livello alla classe esistente
5°	+3	+4	+1	+4	Disco della notte	+1 livello alla classe esistente
6°	+4	+5	+2	+5	*Bugie vere*	+1 livello alla classe esistente
7°	+5	+5	+2	+5	Mente di Shar	+1 livello alla classe esistente
8°	+6	+6	+2	+6	Carezza di Shar	+1 livello alla classe esistente
9°	+6	+6	+3	+6	*Agente di Shar*	+1 livello alla classe esistente
10°	+7	+7	+3	+7	*Voce del male ineffabile*	+1 livello alla classe esistente

non morti, talenti di metamagia o di creazione oggetto e così via). Se un personaggio apparteneva a più di una classe di incantatore prima di diventare un manto notturno, il giocatore deve decidere a quale classe assegnare ogni livello di manto notturno prima di determinare i suoi incantesimi al giorno e incantesimi conosciuti.

Incantesimi dell'oscurità: Un manto notturno può preparare qualsiasi incantesimo del dominio dell'Oscurità come se fosse contenuto nella sua lista degli incantesimi divini. L'incantesimo occupa uno slot di incantesimi di livello pari al suo livello nella lista del dominio dell'Oscurità. Per esempio, un chierico/manto notturno potrebbe preparare *fulmine oscuro* come un incantesimo da chierico di 5° livello, e un ranger/manto notturno potrebbe preparare *luce nera* come un incantesimo da ranger di 3° livello.

Occhi di Shar (Str): I manti notturni hanno gli occhi completamente neri. Possiedono la scurovisione fino a 18 metri. Possono anche vedere attraverso l'oscurità magica fino a 3 metri (con la stessa visione in bianco e nero fornita dalla scurovisione). Non possono essere accecati da effetti magici.

Magia Insidiosa: Al 3° livello, l'abilità dei manti notturni nell'uso della magia della Trama d'Ombra, grazie alla stretta guida di Shar, si riflette nel talento Magia Insidiosa, ottenuto come talento bonus.

Parlare per mezzo delle ombre (Sop): I manti notturni sono in grado di comunicare attraverso le ombre della mente. I manti notturni possono sussurrare brevi messaggi ad altri seguaci di Shar entro 150 metri. Tutti i seguaci di Shar entro il raggio odono il messaggio come un sussurro nella loro mente. Gli astanti possono udire le parole se sono vicini a sufficienza da poter sentirle pronunciare dalle labbra dal manto notturno (prova di Ascoltare con CD 15 se l'ascoltatore si trova entro 3 metri dal manto notturno, +1 per ogni 1,5 metri aggiuntivi). Questa è un'azione gratuita dipendente dal linguaggio, e può essere utilizzata per comunicare con seguaci non morti di Shar e con creature non morte al servizio di seguaci di Shar.

Disco della notte (Sop): A partire dal 5° livello qualsiasi chakram utilizzato dal manto notturno viene considerato un *chakram ritornante+2*. Se rimane per più di un round lontano dalle mani del manto notturno, il chakram recupera le sue capacità originali. Se l'arma possiede altre capacità (per esempio la capacità gelida), queste capacità si applicano ancora, e se l'arma possiede un bonus di potenziamento migliore di +2, si applica il maggiore tra i due.

***Bugie vere* (Mag)**: Al 6° livello, un manto notturno può raggiungere i recessi della mente di una creatura e modificarne la memoria come per l'incantesimo di 4° livello da bardo *modificare memoria*. Un manto notturno può utilizzare questa capacità un numero di volte per decade pari al suo modificatore di Carisma (minimo 1 volta). L'incantesimo funziona come se fosse lanciato da un bardo di livello pari al livello del personaggio del manto notturno.

Mente di Shar (Str): A partire dal 7° livello, Shar conferisce al manto notturno la capacità di utilizzare la propria mente per proteggere se stesso. Come risultato, il manto notturno aggiunge il bonus di Intelligenza (se presente) a tutti i tiri salvezza.

Carezza di Shar (Sop): Appena raggiunge l'8° livello, un manto notturno può circondare di magia della Trama d'Ombra un chakram, una frusta, o un pugnale da lui custodito, donando temporaneamente all'arma la capacità sacrilega. Questa capacità dura per 1 round ogni volta che viene utilizzata, e può essere invocata come azione gratuita un numero di volte al giorno pari al bonus di Carisma (se presente) del manto notturno. Un manto notturno deve decidere di utilizzare questa capacità prima di effettuare l'attacco, e se l'attacco fallisce quell'utilizzo è perso.

***Agente di Shar* (Mag)**: Al raggiungimento del 9° livello, una volta per decade come azione standard, un manto notturno può evocare un'ombra per livello di classe che obbedisce ai suoi voleri per un numero di round pari al suo livello di classe. Qualsiasi ombra creata da queste ombre evocate per mezzo del risucchio di forza, è sotto il controllo del manto notturno, ma svanisce insieme alle originali allo scadere della durata dell'evocazione. Il manto notturno è in grado di comunicare verbalmente con le ombre come se queste conoscessero il suo linguaggio. Può anche utilizzare la sua capacità di parlare attraverso le ombre per comunicare con loro.

***Voce del male ineffabile* (Mag)**: Al 10° livello, un manto notturno può comandare una creatura come per l'incantesimo *dominare mostri* 1 volta al giorno, come se fosse lanciato da uno stregone di livello pari al livello del personaggio del manto notturno. L'effetto dura un giorno. A differenza della maggior parte delle capacità magiche, *voce del male ineffabile* ha una componente verbale.

occhio dorato

L'Amica dei Mercanti è la divinità patrona del commercio, dei soldi e della ricchezza. Gli agenti e i promotori degli scambi commerciali sono gli occhi dorati, che cercano di incrementare la ricchezza delle loro comunità e dei loro reami attraverso la promozione dello scambio di monete tramite il commercio. Alcuni spendono i loro anni giovanili come avventurieri, cercando di accumulare risorse consistenti su cui costruire una fortuna. Altri vedono loro stessi come "liberatori" di monete inutilizzate, che giacciono dimenticate in cripte polverose o inutilizzate nei tesori degli spilorci, dove non contribuiscono a costruire altra ricchezza. Al contrario, altri agiscono come difensori di tesori, assicurandosi che la ricchezza (particolarmente la loro e quella della loro chiesa) resti nelle giuste mani.

La maggior parte degli occhi dorati in precedenza era formata da chierici o chierici/ladri, anche se non sono sconosciute altre combinazioni di classi, particolarmente quelle che includono la classe del bardo, guerriero, mago o stregone.

Gli occhi dorati si trovano normalmente nelle grandi città, alla guida di consorzi mercantili, alla gestione di compagnie carovaniere, o all'opera per rimuovere ostacoli politici, religiosi e culturali al commercio. Molti sono membri estremamente ricchi della nobiltà mercantile, che gestiscono il potere dietro le quinte con l'attento utilizzo delle loro monete.

Dado Vita: d8.

Requisiti

Per diventare un occhio dorato, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Allineamento: Neutrale.

Abilità: Comunicazione Segreta 2 gradi, Diplomazia 4 gradi, Parlare Linguaggi (deve conoscere due lingue umane, ognuna parlata in una regione differente dalla sua regione natale [vedi l'*Ambientazione di Forgotten Realms*]), Professione (libraio,

Tabella 4-13: Occhio dorato

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno
1°	+0	+2	+2	+0	Linguaggio bonus, lingua franca del commercio	+1 livello alla classe esistente
2°	+1	+3	+3	+0	Percepire pensieri	+1 livello alla classe esistente
3°	+2	+3	+3	+1	Difensore del tesoro	+1 livello alla classe esistente
4°	+3	+4	+4	+1	Factotum	+1 livello alla classe esistente
5°	+3	+4	+4	+1	Nicchia segreta	+1 livello alla classe esistente
6°	+4	+5	+5	+2	Occhio di drago	+1 livello alla classe esistente
7°	+5	+5	+5	+2	Scrutare con le monete	+1 livello alla classe esistente
8°	+6	+6	+6	+2	Splendido abbigliamento	+1 livello alla classe esistente
9°	+6	+6	+6	+3	*Moneta folgorante*	+1 livello alla classe esistente
10°	+7	+7	+7	+3	*Trovatesoro*	+1 livello alla classe esistente

locandiere, scrivano o simile professione legata al commercio) 4 gradi, Valutare 4 gradi.

Talenti: Abilità Focalizzata (Diplomazia), Competenza nelle Armi Esotiche (nunchaku), Sensi Acuti.

Incantesimi: Capacità di lanciare incantesimi divini di 3° livello.

Patrono: Waukeen.

Speciale: Il personaggio deve aver acquisito monete, gemme, gioielli e/o investimenti d'affari per un valore di almeno 5.000 mo (il prestito non conta in questa valutazione).

Abilità di classe

Le abilità di classe dell'occhio dorato (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Ascoltare (Sag), Comunicazione Segreta (Sag), Concentrazione (Cos), Conoscenze (geografia) (Int), Conoscenze (locali) (Int), Conoscenze (nobiltà e regalità) (Int), Conoscenze (religioni) (Int), Conoscenze (storia) (Int), Diplomazia (Car), Falsificare (Int), Intimidire (Car), Leggere Labbra (Int), Percepire Inganni (Sag), Professione (Sag), Raccogliere Informazioni (Car), Raggirare (Car), Scassinare Serrature (Des) e Valutare (Int). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 4 + modificatore di Int.

Illustrazione di Dennis Calero

Occhio dorato

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio dell'occhio dorato.

Competenza nelle armi e nelle armature: Gli occhi dorati non acquisiscono alcuna competenza nell'uso di armi o armature.

Incantesimi al giorno: Ad ogni livello di occhio dorato, il personaggio guadagna nuovi incantesimi al giorno (e nuovi incantesimi conosciuti, se applicabili) come se avesse anche ottenuto un livello nella classe di incantatore a cui apparteneva prima di acquisire la classe di prestigio. Non ottiene tuttavia nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto (come una migliore possibilità di scacciare o intimorire non morti, talenti di metamagia o di creazione oggetto e così via). Se un personaggio apparteneva a più di una classe di incantatore prima di diventare un occhio dorato, il giocatore deve decidere a quale classe assegnare ogni livello di occhio dorato prima di determinare i suoi incantesimi al giorno.

Linguaggio bonus (Sop): Tutti gli occhi dorati sanno parlare l'Abissale, una divina eredità del decennale imprigionamento di Waukeen da parte del principe dei demoni Graz'zt.

Lingua franca del commercio (Sop): Gli occhi dorati non permettono che le barriere linguistiche ostacolino i loro affari. Ascoltando, per almeno 1 minuto, un linguaggio a lui non familiare e superando con successo una prova di Saggezza (CD 15), un occhio dorato può ottenere una comprensione basilare (e temporanea) di quel linguaggio. Questa familiarità con la lingua è sufficiente a comunicare semplici concetti come "attacco", "pericolo", "amicizia", "sicuro", "fermo", "commercio" e i numeri fino a 20, il che permette all'occhio dorato di mercanteggiare con la creatura (se appropriato). La familiarità con la lingua dura un giorno. L'occhio dorato ottiene un bonus di +2 per familiarizzare nuovamente con una lingua che ha imparato in questa maniera nell'ultimo mese.

Percepire pensieri (Sop): Intrattenendo una conversazione con una creatura, un occhio dorato diventa cosciente dei pensieri di questa come se stesse utilizzando un incantesimo *individuazione dei pensieri*. L'occhio dorato può utilizzare questa capacità per 1 minuto per livello di classe al giorno. Un utilizzo di questa capacità che duri meno di 1 minuto conta come 1 minuto di uso.

Difensore del tesoro (Str): Al 3° livello, un occhio dorato ottiene un bonus morale di +2 al tiro per colpire, ai tiri salvezza e alle prove quando si trova a difendere un edificio o un esercizio commerciale da lui posseduto, del valore di almeno 5.000 mo. Questo bonus si applica anche quando la costruzione è posseduta dalla chiesa di Waukeen. Gli oggetti impugnati o trasportati dall'occhio dorato o da un altro personaggio non contano, la proprietà deve essere un oggetto incustodito.

Factotum (Str): Al 4° livello, gli occhi dorati ottengono il talento bonus Factotum.

Nicchia segreta (Sop): Al 5° livello, un occhio dorato può creare un singolo spazio extradimensionale a cui solo egli ha accesso. La nicchia si muove con l'occhio dorato come se fosse una borsa da cintura. Riporre o estrarre un oggetto dalla nicchia segreta è un'azione equivalente al movimento. Come per tutti gli spazi extradimensionali, non vi si può accedere se ci si trova all'interno di un campo anti-magia, e un incantesimo *dissolvi magie* indirizzato con successo contro il livello dell'incantatore dell'occhio dorato lo rende irraggiungibile per 1d4 round. Se l'occhio dorato viene ucciso, gli oggetti conservati all'interno della nicchia segreta riappaiono sulla sua persona.

Occhio di drago (Str): Al 6° livello, un occhio dorato ottiene un bonus +4 a tutte le prove di Valutare. Inoltre, studiando un oggetto magico per 8 ore e superando una prova di Sapienza Magica (CD 20) è in grado di determinarne la singola funzione basilare come se stesse utilizzando l'incantesimo *identificare*, senza pagarne il costo.

Scrutare con le monete (Str): Al 7° livello, un occhio dorato che utilizzi l'incantesimo *scrutare* non necessita di un focus divino per l'incantesimo e può invece usare un qualsiasi oggetto lucido di metallo prezioso, come piatti, amuleti o addirittura monete. Poiché è più difficile vedere quando si utilizza un oggetto di scrutamento molto piccolo, usare un oggetto delle dimensioni di un amuleto impone una penalità di -5 alla prova di Scrutare, e usarne uno delle dimensioni di una moneta ne impone una di -10.

Splendido abbigliamento (Sop): All'8° livello, gli occhi dorati possono magicamente vestirsi con abiti di eccellente qualità una volta al giorno. L'abbigliamento creato in questo modo è simile a quello creato per mezzo di una *verga dello splendore*. Gli occhi dorati possono anche creare un lussuoso tendone una volta per decade. Anche questo padiglione è identico a quello creato da una *verga dello splendore*. Tuttavia, nessuno dei due poteri conferisce il bonus al punteggio di Carisma che darebbe una *verga dello splendore*.

***Moneta folgorante* (Mag)**: Al 9° livello, un occhio dorato può lanciare un incantesimo *riscaldare il metallo* massimizzato una volta al giorno. Tuttavia, invece di infliggere danni da fuoco, l'incantesimo infligge danni da elettricità. L'occhio dorato può utilizzare questa capacità una volta al giorno e non ha bisogno di avere il talento Incantesimi Massimizzati per utilizzarla.

***Trovatesoro* (Mag)**: Un occhio dorato, concentrandosi, può localizzare i metalli o i minerali entro 9 metri come se stesse utilizzando una *verga di individuazione dei metalli e dei minerali*. Può attivare questa capacità a volontà, come azione di round completo.

servitore delle onde

Umberlee è molto temuta da coloro che traggono sostentamento dal mare, e coloro che hanno intenzione di inoltrarsi nel suo dominio faranno meglio a versare il tributo per evitare la sua ira. I servitori delle onde sono agli ordini della Regina delle Sgualdrine sia per riscuotere i tributi che per punire i trasgressori.

Numerosi servitori delle onde sono chierici, ranger o chierici/ranger. Qualche volta un mago o uno stregone con un debole per la magia acquatica diviene un servitore delle onde; si conoscono alcuni druidi/servitori delle onde, e alcune tribù barbariche venerano la Regina delle Sgualdrine e hanno membri barbari/servitori delle onde volubili quasi quanto la dea stessa.

I servitori delle onde sono solitari; alcuni vivono su isole e coste spazzate dalle tempeste, mentre altri passano tutta la loro vita a bordo di navi. Molti vivono come pirati, attaccando le navi mercantili che non fanno offerte sufficienti alla loro dea. È raro che si avventurino lontano da grandi masse d'acqua.

Dado Vita: d8.

REQUISITI

Per diventare un servitore delle onde, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Bonus di attacco base: +5.

Abilità: Conoscenza (natura) 4 gradi, Intimidire 4 gradi, Nuotare 4 gradi, Orientamento 3 gradi, Parlare Linguaggi (Aquan).

Talenti: Arma Focalizzata (tridente), Resistenza Fisica.

Incantesimi: Capacità di lanciare incantesimi divini di 2° livello. I chierici che desiderano divenire servitori delle onde devono avere accesso al dominio dell'Oceano.

Patrono: Umberlee.

Speciale: Il personaggio deve aver avuto un contatto pacifico con un elementale dell'acqua, una creatura malvagia del tipo esterno (acqua) o una creatura acquatica malvagia; la creatura deve avere almeno 6 DV e il personaggio deve aver comunicato con essa per mezzo del linguaggio o della magia.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe del servitore delle onde (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenza delle Terre Selvagge (Sag), Conoscenze (natura) (Int), Conoscenze (religioni) (Int), Empatia Animale (Car), Guarire (Sag), Nuotare (For), Orientamento (Sag), Professione (Sag) e Saltare (For). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Int.

PRIVILEGI DI CLASSE

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del servitore delle onde.

Competenza nelle armi e nelle armature: I servitori delle onde non acquisiscono alcuna competenza nell'uso di armi o armature.

Incantesimi al giorno/Incantesimi conosciuti: Ad ogni livello di servitore delle onde il personaggio guadagna nuovi incantesimi al giorno (e nuovi incantesimi conosciuti, se applicabili) come se avesse anche ottenuto un livello nella classe di incantatore a cui apparteneva prima di acquisire la classe di prestigio. Non ottiene tuttavia nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto (come una migliore possibilità di scacciare o intimorire non morti, talenti di metamagia o di creazione oggetto). Se un personaggio apparteneva a più di una classe di incantatore prima di diventare un servitore delle onde, il giocatore deve decidere a quale classe assegnare ogni livello di servitore delle onde prima di determinare i suoi incantesimi al giorno e incantesimi conosciuti.

Incantesimi dell'oceano: Un servitore delle onde può preparare qualsiasi incantesimo dalla lista del dominio dell'Oceano come se si trovasse nella sua lista di incantesimi divini. L'incantesimo utilizza uno slot di incantesimi di livello pari al suo livello nella lista del dominio dell'Oceano. Per esempio, un ranger/servitore delle onde potrebbe preparare un *contrastare elementi* come un incantesimo di 1° livello da ranger.

Respirare sott'acqua (Str): Un servitore delle onde può respirare sott'acqua con la stessa facilità con cui respira l'aria, e ottiene una velocità di nuotare di 9 metri. Come tutte le creature con una velocità di nuotare, i servitori delle onde possono muoversi attraverso l'acqua alla velocità indicata senza bisogno di compiere prove di Nuotare. Ricevono un bonus di +8 a tutte le prove di Nuotare per compiere azioni particolari o per evitare i pericoli. Possono sempre decidere di prendere 10 quando nuotano anche quando sono di fretta o sono minacciate. Possono utilizzare l'azione di corsa mentre nuotano, purché stiano nuotando in linea retta.

Legione annegata: I servitori delle onde con la capacità di intimorire non morti guadagnano un bonus di +4 al loro tiro per i danni dello scacciare ogniqualvolta essi stessi o i non morti bersagliati sono immersi per lo meno a metà nell'acqua.

Libertà di movimento (Str): Al 2° livello, i servitori delle onde si muovono e attaccano normalmente quando sono sott'acqua come se fossero sotto gli effetti di un incantesimo *libertà di movimento*. Possono anche lanciare incantesimi sott'acqua. Restrizioni non direttamente correlate all'acqua (come un incantesimo *ragnatela* lanciato nell'acqua) non vengono eliminate da questa capacità.

Servitori acquatici (Sop): Al 3° livello, un servitore delle onde ottiene la capacità di intimorire o comandare le creature acquatiche. Questa capacità funziona proprio come intimorire o comandare non morti di un chierico malvagio, ma utilizza il livello di classe del servitore delle onde per determinare gli effetti del tentativo di intimorire. Il servitore delle onde può utilizzare questa capacità un numero di volte al giorno pari a 3 + il modificatore di Carisma.

Ira del sahuagin (Str): A partire dal 3° livello, un servitore delle onde può evocare la sete di sangue inumana del sahuagin, entrando in ira proprio come un barbaro. Può farlo una volta al giorno.

Vista profonda (Str): Al 4° livello, un servitore delle onde può

TABELLA 4-14: SERVITORE DELLE ONDE

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno
1°	+0	+2	+0	+2	Incantesimi dell'oceano, respirare sott'acqua, legione annegata	+1 al livello esistente della classe di incantatore divino
2°	+1	+3	+0	+3	Libertà di movimento	+1 al livello esistente della classe di incantatore divino
3°	+2	+3	+1	+3	Servitori acquatici, ira del sahuagin	+1 al livello esistente della classe di incantatore divino
4°	+3	+4	+1	+4	Vista profonda, naso dello squalo	+1 al livello esistente della classe di incantatore divino
5°	+3	+4	+1	+4	Veleno della medusa	+1 al livello esistente della classe di incantatore divino
6°	+4	+5	+2	+5	Percezione tellurica	+1 al livello esistente della classe di incantatore divino
7°	+5	+5	+2	+5		+1 al livello esistente della classe di incantatore divino
8°	+6	+6	+2	+6	Tentacoli della medusa	+1 al livello esistente della classe di incantatore divino
9°	+6	+6	+3	+6	Braccia della piovra	+1 al livello esistente della classe di incantatore divino
10°	+7	+7	+3	+7	Corpo della medusa	+1 al livello esistente della classe di incantatore divino

vedere sott'acqua come se fosse dotato sia di scurovisione che di visione crepuscolare.

Naso dello squalo (Str): Al 4° livello, il servitore delle onde ottiene la capacità di olfatto acutissimo di uno squalo, ogniqualvolta si trovi nell'acqua. Può individuare le creature che si trovano nell'acqua entro 54 metri e può individuare il sangue nell'acqua nel raggio di 1,6 km.

Veleno della medusa (Sop): Al 5° livello, il servitore delle onde può farsi crescere sul volto e sulle mani migliaia di piccolissimi aculei avvelenati quasi invisibili. Con un attacco di contatto, per mezzo di questi aculei può iniettare il veleno nel corpo di una creatura. Il veleno (Temp CD 10 + metà del livello di classe + il bonus di Saggezza) infligge 1d6 danni alla Forza come danno primario e secondario. Il servitore delle onde può usare questi aculei per compiere attacchi multipli fino a quando permangono. Gli aculei possono essere invocati una volta al giorno, rimangono sulla pelle del servitore delle onde fino ad un massimo di 1 minuto per livello di classe e possono essere fatti sparire con un'azione gratuita. Non è possibile estrarre il veleno dalla pelle o dagli aculei del personaggio per conservarlo.

Percezione tellurica (Str): Al 6° livello, un servitore delle onde è talmente sensibile alle vibrazioni dell'acqua che sviluppa, in pratica, la capacità di percezione tellurica per le creature che tocchino o siano immerse nella massa d'acqua in cui egli si trova. Per esempio, se si trova in un lago sotterraneo, conoscerebbe l'esatta posizione di un ladro invisibile che stesse nuotando verso di lei, ma non avrebbe alcuna capacità di localizzare lo stregone invisibile in volo sopra di lei. Il raggio di questa capacità è di 18 metri.

Illustrazione di Puddnhead

Servitore delle onde

Tentacoli della medusa (Sop): All'8° livello, quando si trova nell'acqua, il servitore delle onde ottiene la capacità di trasformare le sue braccia in dozzine di lunghi tentacoli traslucidi, tutti provvisti di aculei velenosi. I tentacoli hanno una portata di 3 metri. Il servitore delle onde può tentare un attacco di contatto con i tentacoli, e il successo significa che il bersaglio è soggetto agli effetti del veleno della medusa (vedi sopra). Se utilizzati fuori dall'acqua, i tentacoli pendono verso il suolo, hanno una portata di 1,5 metri e possono attaccare solo le creature che vi camminano sopra.

Gli attacchi con armi da mischia contro i tentacoli vanno portati contro una CA pari a 10, il servitore delle onde subisce solo 1 danno da essi e solo un tentacolo viene reciso con ogni colpo, ma vi sono così tanti tentacoli, e ricrescono così in fretta, che questi attacchi non hanno praticamente alcun effetto. Gli attacchi con le armi a distanza non hanno effetto. Gli attacchi ad area hanno effetto sui tentacoli (e sul servitore delle onde) normalmente.

Mentre le sue braccia sono trasformate in tentacoli, il servitore delle onde non può lanciare incantesimi che abbiano altre componenti oltre quella verbale, non può maneggiare oggetti e qualsiasi oggetto magico indossato sulle mani o sulle braccia viene temporaneamente assorbito cessando di funzionare finché questa capacità è attiva. Ritrasformare i tentacoli nella forma originaria è un'azione gratuita. Il servitore delle onde può utilizzare questa capacità per un numero di round al giorno pari al livello di classe più il suo modificatore di Carisma.

Braccia della piovra (Sop): Al 9° livello, il servitore delle onde ottiene la capacità di trasformare le sue braccia in lunghi tentacoli provvisti di aculei e ventose, con portata di 3 metri. Può compiere attacchi con queste braccia come se fossero armi naturali, e questi attacchi non provocano attacchi di opportunità. Un tentacolo infligge 1d4 danni più il bonus di Forza del servitore delle onde. Un attacco compiuto con successo permette al servitore delle onde di tentare immediatamente una lotta senza provocare un attacco di contatto o un attacco di opportunità. Un servitore delle onde che è entrato in lotta con un avversario può scegliere di stritolarlo con una prova di lotta effettuata con successo, infliggendo automaticamente 2d4 danni più il bonus di Forza.

Mentre le sue braccia sono trasformate in tentacoli, il servitore delle onde non può lanciare incantesimi che abbiano altre componenti oltre quella verbale, il suo punteggio di Destrezza per manipolare oggetti è 6 e qualsiasi oggetto magico indossato sulle mani o sulle braccia viene temporaneamente assorbito cessando di funzionare finché questa capacità è attiva. Ritrasformare i tentacoli nella forma originaria è un'azione gratuita. Il servitore delle onde può utilizzare questa capacità per un numero di round al giorno pari al livello di classe più il suo modificatore di Carisma.

Corpo della medusa (Sop): Al 10° livello, il corpo di un servitore delle onde subisce una radicale trasformazione. Le sue ossa e i suoi organi interni si ammorbidiscono e si diffondono nel corpo, lasciando solo la pelle a definirne la forma. Mentre ciò non ha grandi effetti sul suo aspetto (i suoi lineamenti mutano solo leggermente) o qualsiasi altra sua capacità, lascia il suo corpo sprovvisto di parti più vulnerabili di altre. In breve, non possiede un'anatomia discernibile, e quindi non è più soggetto ai colpi critici né agli attacchi furtivi. Il suo tipo cambia in aberrazione (acquatico).

signore delle foreste

I signori delle foreste, guardiani delle primeve terre selvagge e difensori degli alberi più antichi, sono l'incarnazione della natura senziente. Vagano all'ombra delle foreste e sterminano coloro che porterebbero la distruzione nelle terre selvagge. Mentre i druidi hanno cari tutti gli aspetti della natura (vento e clima, animali e vegetali, pianure e montagne) i signori delle foreste considerano le antichissime foreste come i luoghi più sacri del mondo.

Spesso sono i druidi a divenire signori delle foreste, ma si è a conoscenza anche di ranger o chierici delle divinità naturali che hanno lasciato i loro simili per intraprendere questo sentiero. Pochi barbari multiclasse divengono signori delle foreste, anche se raramente possiedono la dedizione all'aspetto vegetale della natura per abbracciare questa visione del mondo.

I signori delle foreste spesso agiscono da soli, ma sono più che in grado di lavorare in gruppo. Molte volte alcuni avventurieri hanno parlato con quello che a loro pareva un piccolo giovane treant, quando invece si trattava di un signore delle foreste molto potente. Non vi sono rivalità tra gruppi di signori delle foreste, anche se individualmente ci possono essere dei disaccordi sui modi di fare la volontà del Padre degli Alberi.

Dado Vita: d8.

Tabella 4-15: Signore delle foreste

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno
1°	+0	+2	+0	+2	Fratello albero, senso della natura	+1 al livello esistente della classe di incantatore divino
2°	+1	+3	+0	+3	Dominio delle foreste, grande maglio	+1 al livello esistente della classe di incantatore divino
3°	+2	+3	+1	+3	Armatura naturale +3	+1 al livello esistente della classe di incantatore divino
4°	+3	+4	+1	+4	Forza della quercia	-
5°	+3	+4	+1	+4	Crescita dell'abete, armatura naturale +5	+1 al livello esistente della classe di incantatore divino
6°	+4	+5	+2	+5	Grande maglio (esplosione +2)	+1 al livello esistente della classe di incantatore divino
7°	+5	+5	+2	+5	Cuore di quercia, armatura naturale +7	+1 al livello esistente della classe di incantatore divino
8°	+6	+6	+2	+6	Radici profonde, longevità della foresta	-
9°	+6	+6	+3	+6	Grande maglio (incalzare rafforzato +3)	+1 al livello esistente della classe di incantatore divino
10°	+7	+7	+3	+7	Potenza della foresta	+1 al livello esistente della classe di incantatore divino

Requisiti

Per diventare un signore delle foreste, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Abilità: Conoscenza delle Terre Selvagge 13 gradi, Conoscenze (natura) 8 gradi, Orientamento 4 gradi.

Talenti: Abilità Focalizzata (Conoscenza delle Terre Selvagge), Attacco Poderoso, Resistenza Fisica, Sensi Acuti.

Incantesimi: Capacità di lanciare *controllare vegetali, crescita vegetale* e *intralciare.*

Patrono: Silvanus.

Speciale: Il personaggio deve aver avuto un contatto pacifico con un treant. Inoltre, deve essere competente nel maglio.

Abilità di classe

Le abilità di classe del signore delle foreste (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Ascoltare (Sag), Concentrazione (Cos), Conoscenza delle Terre Selvagge (Sag), Conoscenze (geografia) (Int), Conoscenze (natura) (Int), Guarire (Sag), Intimidire (Car), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Nuotare (For), Orientamento (Sag) e Osservare (Sag). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Int.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del signore delle foreste.

Competenza nelle armi e nelle armature: I signori delle foreste non acquisiscono alcuna competenza nell'uso di armi o armature.

Incantesimi al giorno: Ad ogni livello indicato di signore delle foreste, il personaggio guadagna nuovi incantesimi al giorno come se avesse anche ottenuto un livello nella classe di incantatore divino a cui apparteneva prima di acquisire la classe di prestigio. Non ottiene tuttavia nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto (come una migliore possibilità di scacciare o intimorire non morti). Se un personaggio apparteneva a più di una classe di incantatore divina prima di diventare un signore delle foreste, il giocatore deve decidere a quale classe assegnare ogni livello di signore delle foreste prima di determinare i suoi incantesimi al giorno.

***Fratello albero* (Mag)**: Il signore delle foreste può assumere *forma arborea* tre volte al giorno.

Senso della natura (Str): Il signore delle foreste può identificare vegetali e animali (la specie e le caratteristiche particolari), con precisione matematica. Inoltre può stabilire se l'acqua è potabile o meno.

Signore delle foreste

Illustrazione di Wayne England

Dominio delle foreste (Sop): Al 2° livello, il signore delle foreste ottiene la capacità di intimorire o comandare vegetali così come un chierico malvagio può intimorire o comandare non morti. Il suo livello effettivo per questa capacità è pari al suo livello di classe, e può utilizzarla un numero di volte al giorno pari a 3 + il suo modificatore di Carisma. Se possiede già questa capacità in quanto chierico con il dominio Vegetale, questi livelli si sommano ai suoi livelli da chierico e viceversa.

Grande maglio (Sop): A partire dal 2° livello, un signore delle foreste inizia a risvegliare le capacità magiche all'interno del metallo e del legno che formano il suo maglio. Qualsiasi maglio utilizzato dal signore delle foreste viene considerato come se fosse un *maglio+2* con la capacità speciale gelida o folgorante (il signore delle foreste decide ad ogni round se il danno extra dell'arma debba essere da elettricità o da freddo). Se l'arma possiede altre capacità (come la capacità difensiva), queste vanno ancora applicate, e se l'arma ha un bonus di potenziamento superiore a +2 va usato il maggiore tra i due. Il maglio non ottiene queste capacità se non è impugnato dal signore delle foreste.

Al 6° livello, il maglio del signore delle foreste funziona come un'arma a *esplosione di ghiaccio+2* o a *esplosione folgorante+2*, e il signore delle foreste può decidere ad ogni round quale effetto abbia l'arma.

Al 9° livello, il maglio del signore delle foreste funziona come un'arma dell'*incalzare rafforzato+3* in aggiunta alle sue altre capacità di esplosione di ghiaccio o di esplosione folgorante.

Armatura naturale (Str): Al 3° livello, la pelle del signore delle foreste si modifica in una pelle simile a spessa corteccia, conferendogli un bonus di armatura naturale +3 alla CA. Questo bonus aumenta a +5 al 5° livello e +7 al 7° livello.

Forza della quercia (Str): A partire dal 4° livello, il signore delle foreste ottiene un bonus +2 alla Forza e la capacità di compiere

attacchi di schianto. L'attacco di schianto di una creatura di taglia Piccola infligge 1d4 danni, quello di una creatura di taglia Media infligge 1d6 danni e quello di una creatura di taglia Grande 1d8 danni. Gli attacchi di schianto sono attacchi con armi naturali che non provocano attacchi di opportunità da parte del difensore. Un signore delle foreste può scegliere come talenti Critico Migliorato (schianto), Arma Focalizzata (schianto) e (se è anche un guerriero di 4° livello o superiore) Specializzazione in un'Arma (schianto).

Una volta ottenuta questa capacità, i capelli del signore delle foreste assumono l'aspetto di fogliame verde.

Crescita dell'abete (Sop): Al 5° livello, una volta al giorno il signore delle foreste può temporaneamente aumentare la sua taglia e la sua forza come se stesse utilizzando l'incantesimo *giusto potere*. Se la nuova taglia del signore delle foreste è Grande, la sua portata aumenta a 3 metri.

Cuore di quercia (Str): Una volta raggiunto il 7° livello, il corpo di un signore delle foreste diviene composto da legno e foglie invece che da carne e ossa. Il suo tipo cambia in Vegetale. Perciò, è immune agli effetti che influenzano la mente, al veleno, al sonno, alla paralisi, allo stordimento e alla metamorfosi. Non è soggetto ai colpi critici né agli attacchi furtivi. Tuttavia, il signore delle foreste diviene vulnerabile al fuoco, e subisce danni raddoppiati dagli attacchi da fuoco se fallisce un tiro salvezza sui Riflessi, o la metà se lo effettua con successo.

Radici profonde (Sop): A partire dall'8° livello, una volta al giorno, il signore delle foreste può affondare radici nel terreno di una qualsiasi superficie naturale che possa supportare almeno un po' di vegetazione. Mentre ha le radici, il signore delle foreste guadagna guarigione rapida 5, ma il suo punteggio effettivo di Destrezza è 1 e non si può muovere dal punto in cui si trova. Il signore delle foreste può ritrarre le radici, ponendo fine alla guarigione rapida, con un'azione gratuita.

Longevità della foresta (Str): All'8° livello, il signore delle foreste è magicamente sostentato dalla sua continua trasformazione e ottiene una incredibile longevità. Non subisce più penalità ai punteggi di caratteristica per l'invecchiamento e non può essere invecchiato magicamente. Le penalità già subite permangono, mentre i bonus vengono comunque acquisiti. Quando il personaggio raggiunge l'età venerabile, la sua età massima viene determinata normalmente, ma il risultato finale viene poi moltiplicato per due.

Potenza della foresta (Str): Al 10° livello, la foresta primordiale colma di potere il signore delle foreste. Egli ottiene un bonus di +2 alla Forza, un bonus di +2 alla Costituzione, e subisce danni dimezzati dalle armi perforanti. Ottiene guarigione rapida 1 (che non si somma alla guarigione rapida 5 che ottiene quando usa la capacità radici profonde) quando si trova su suolo fertile, ma non può guarire i danni da fuoco con questa capacità.

signore delle tempeste

Talos il Distruttore incarna le incuranti e distruttive forze della natura che possono colpire in qualsiasi momento. I signori delle tempeste sono i primi agenti del furore del Distruttore, poiché infliggono devastazione ovunque si rechino per diffondere la parola della sua implacabile furia. Talos si preoccupa solo che essi evochino una tempesta o che compiano un atto di violenza spettacolare circa ogni decade.

Molti signori delle tempeste sono chierici, druidi o chierici/stregoni, anche se non sono sconosciute altre combinazioni di classi, specialmente quelle con guerriero o barbaro. I maghi possiedono i loro strumenti per distruggere le cose, ed è raro che i bardi possano generare abbastanza forza con i loro incantesimi per essere considerati degni dal Distruttore.

I signori delle tempeste spesso vivono come briganti, appagando i loro desideri personali di ricchezza, cibo, beni di lusso e comportamento ribelle mentre bramano atti di spettacolare violenza casuale. Si mostrano spesso come fanatici per diffondere il verbo di Talos, altrimenti si camuffano per scovare ricchezze a cui mirare.

Dado Vita: d8.

Requisiti

Per diventare un signore delle tempeste, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Bonus ai tiri salvezza base: Temp +4.

Talenti: Arma Focalizzata (qualsiasi lancia o giavellotto), Resistenza Fisica, Tempra Possente.

Incantesimi: Capacità di lanciare incantesimi divini di 3° livello.

Patrono: Talos.

Speciale: Il personaggio deve essere stato colpito da un fulmine, naturale o magico, ed essere sopravvissuto.

Abilità di classe

Le abilità di classe del signore delle tempeste (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Camuffare (Car), Concentrazione (Cos), Conoscenza delle Terre Selvagge (Sag), Conoscenze (natura) (Int), Conoscenze (religioni) (Int), Intimidire (Car), Nuotare (For) e Raccogliere Informazioni (Car). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Int.

Signore delle tempeste

Illustrazione di Raven Mimura

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del signore delle tempeste.

Competenza nelle armi e nelle armature: I signori delle tempeste non acquisiscono alcuna competenza nell'uso di armi o armature.

Incantesimi al giorno: Ad ogni livello di signore delle tempeste, il personaggio guadagna nuovi incantesimi al giorno come se avesse anche ottenuto un livello nella classe di incantatore divino a cui apparteneva prima di acquisire la classe di prestigio. Non ottiene tuttavia nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto (come una migliore possibilità di scacciare o intimorire non morti, talenti di magia di creazione oggetto e così via). Se un personaggio apparteneva a più di una classe di incantatore divina prima di diventare un signore delle tempeste, il giocatore deve decidere a quale classe assegnare ogni livello di signore delle tempeste prima di determinare i suoi incantesimi al giorno e incantesimi conosciuti.

Resistenza all'elettricità (Str): Man mano che il signore delle tempeste sale di livello, diventa sempre più resistente all'elettricità, guadagnando resistenza all'elettricità come indicato nella Tabella 4-16.

Tabella 4–16: Signore delle tempeste

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno
1°	+0	+2	+0	+2	Resistenza all'elettricità 10	+1 al livello esistente della classe di incantatore divino
2°	+1	+3	+0	+3	Arma folgorante	+1 al livello esistente della classe di incantatore divino
3°	+2	+3	+1	+3	Camminare nelle tempeste	+1 al livello esistente della classe di incantatore divino
4°	+3	+4	+1	+4	Resistenza all'elettricità 15	+1 al livello esistente della classe di incantatore divino
5°	+3	+4	+1	+4	Arma tonante	+1 al livello esistente della classe di incantatore divino
6°	+4	+5	+2	+5	*Cavalcare le tempeste*	+1 al livello esistente della classe di incantatore divino
7°	+5	+5	+2	+5	Resistenza all'elettricità 20	+1 al livello esistente della classe di incantatore divino
8°	+6	+6	+2	+6	Arma a esplosione folgorante	+1 al livello esistente della classe di incantatore divino
9°	+6	+6	+3	+6	Resistenza all'elettricità 30	+1 al livello esistente della classe di incantatore divino
10°	+7	+7	+3	+7	*Conflagrazione elementale*	+1 al livello esistente della classe di incantatore divino

Arma folgorante (Sop): Al 2° livello, qualsiasi lancia o giavellotto utilizzato dal signore delle tempeste viene considerata un'arma folgorante. L'arma perde questa capacità 1 round dopo aver abbandonato le mani del signore delle tempeste.

Camminare nelle tempeste (Str): Al 3° livello, un signore delle tempeste (e la sua cavalcatura, se la possiede) può camminare o cavalcare attraverso le tempeste (naturali o magiche) alla sua velocità normale, assolutamente indisturbato dai venti forti (incluso l'incantesimo *folata di vento*), dalle intense precipitazioni o dalle onde, dagli oggetti trasportati dal vento (che sembrano sempre mancarlo), dai grandi rombi di tuono, dai fulmini naturali o da qualsiasi altro segno della furia di Talos.

Arma tonante (Sop): Al 5° livello, qualsiasi lancia o giavellotto utilizzato dal signore delle tempeste viene considerata un'arma tonante. L'arma perde questa capacità 1 round dopo aver abbandonato le mani del signore delle tempeste. Questo effetto si somma a quello della capacità arma folgorante del signore delle tempeste.

***Cavalcare le tempeste* (Mag)**: Al 6° livello, un signore delle tempeste ottiene la capacità di volare nel mezzo delle tempeste come se utilizzasse l'incantesimo *volare*. Le condizioni di vento avverso non lo influenzano; per esempio, neanche un uragano può buttarlo a terra o spazzarlo via mentre sta volando.

Arma a esplosione folgorante (Sop): All'8° livello, qualsiasi lancia o giavellotto utilizzato dal signore delle tempeste viene considerata un'arma a esplosione folgorante. L'arma perde questa capacità 1 round dopo aver abbandonato le mani del signore delle tempeste. Questo effetto si somma a quello della capacità arma tonante del signore delle tempeste.

***Conflagrazione elementale* (Mag)**: Al raggiungimento del 10° livello, un signore delle tempeste ottiene la capacità di evocare un quartetto di elementali Enormi, una volta per decade. Questi quattro elementali sono evocati come se si stesse utilizzando l'incantesimo *evoca mostri IX*, tranne per il fatto che ogni elementale è di un tipo differente (acqua, aria, fuoco, terra).

Signore del terrore

Illustrazione di Dennis Calero

signore del terrore

I signori del terrore sono i tiranni per eccellenza. Ricercano il dominio assoluto (secondi, ovviamente, a Bane stesso), preferibilmente attraverso il terrore e la dominazione. Instillano il terrore di Bane in tutti, ma specialmente in coloro che non offrono neanche un sussurro d'omaggio alla sua supremazia come divinità.

I signori del terrore tendono ad accumulare seguaci e creare organizzazioni, come chiese o società, oppure enti politici come regni, nazioni o città-stato, sui quali possano esercitare il loro dominio col pugno di ferro. Vogliono essere a conoscenza di tutto ciò che accade, supervisionando ogni dettaglio con quella che loro vedono come precisione implacabile e come ossessivo bisogno di controllo. Adorano accumulare oggetti che potenzino la presenza della loro persona per meglio costringere gli altri a inchinarsi, la loro forza fisica per meglio sottomettere i deboli, o la loro saggezza o facoltà mentale per meglio escogitare il destino dei loro nemici. I signori del terrore hanno sempre frotte di nemici (reali o immaginari).

Spesso sono i chierici a diventare signori del terrore, anche se maghi, monaci e stregoni con un'appassionata devozione per Bane o per la dittatura qualche volta scelgono questo sentiero di vita. Ladri, guerrieri e ranger diventano signori del terrore più raramente, anche se fanno spesso parte del codazzo di un signore del terrore.

Dado Vita: d8.

Requisiti

Per diventare un signore del terrore, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Allineamento: Legale malvagio.

Bonus di attacco base: +4

Abilità: Intimidire 5 gradi, Percepire Inganni 4 gradi.

Talenti: Abilità Focalizzata (Intimidire), Autorità, Incantesimo Focalizzato (Ammaliamento).

Incantesimi: Capacità di lanciare incantesimi divini di 3° livello. I chierici signori del terrore devono avere accesso al dominio dell'Odio o a quello della Tirannia.

Patrono: Bane.

Speciale: Un gregario di almeno 6° livello.

Abilità di classe

Le abilità di classe del signore del terrore (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (Int), Cavalcare (Des), Concentrazione (Cos), Conoscenze (arcane) (Int), Conoscenze (geografia) (Int), Conoscenze (locali) (Int), Conoscenze (nobiltà e regalità) (Int), Conoscenze (religioni) (Int), Conoscenze (storia) (Int), Diplomazia (Car), Intimidire (Car), Parlare Linguaggi, Percepire Inganni (Sag), Professione (Sag), Raccogliere Informazioni (Car), Raggirare (Car), Sapienza Magica (Int) e Scrutare (Int, abilità esclusiva). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Int.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del signore del terrore.

Competenza nelle armi e nelle armature: I signori del terrore non acquisiscono alcuna competenza nell'uso di armi o armature.

Incantesimi al giorno/Incantesimi conosciuti: Ad ogni livello di signore del terrore, il personaggio guadagna nuovi incantesimi al

Tabella 4-17: Signore del terrore

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno
1°	+0	+2	+0	+2	Aura dominante 6 metri	+1 livello alla classe esistente
2°	+1	+3	+0	+3	Intuito insidioso	+1 livello alla classe esistente
3°	+2	+3	+1	+3	Aura dominante 9 metri	+1 livello alla classe esistente
4°	+3	+4	+1	+4	Creazione delle verghe	+1 livello alla classe esistente
5°	+3	+4	+1	+4	Aura dominante 12 metri	+1 livello alla classe esistente
6°	+4	+5	+2	+5	Autorità potenziata +2	+1 livello alla classe esistente
7°	+5	+5	+2	+5	Aura dominante 15 metri	+1 livello alla classe esistente
8°	+6	+6	+2	+6	Autorità potenziata +4, lealtà fanatica	+1 livello alla classe esistente
9°	+6	+6	+3	+6	Aura dominante 18 metri, gregario speciale	+1 livello alla classe esistente
10°	+7	+7	+3	+7	Autorità potenziata +6, secondo gregario speciale	+1 livello alla classe esistente

giorno (e nuovi incantesimi conosciuti, se applicabili) come se avesse anche ottenuto un livello nella classe di incantatore a cui apparteneva prima di acquisire la classe di prestigio. Non ottiene tuttavia nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto (come una migliore possibilità di scacciare o intimorire non morti, talenti di metamagia o di creazione oggetto e così via). Se un personaggio apparteneva a più di una classe di incantatore prima di diventare un signore del terrore, il giocatore deve decidere a quale classe assegnare ogni livello di signore del terrore prima di determinare i suoi incantesimi al giorno e incantesimi conosciuti.

Aura dominante (Sop): Un signore del terrore è immune alla paura (magica o meno). I nemici entro 6 metri da un signore del terrore subiscono una penalità morale di -4 ai tiri salvezza contro gli effetti di paura. Il raggio di quest'aura aumenta al 3°, al 5°, al 7° e al 9° livello.

Intuito insidioso (Str): Un signore del terrore ha un talento naturale nell'individuare quello che gli altri stanno architettando, in modo da poter meglio mantenere il controllo. A partire dal 2° livello, i signori del terrore ricevono un bonus di circostanza +2 alle prove di Percepire Inganni e Raccogliere Informazioni.

Creazione delle verghe (Str): I signori della guerra hanno un'affinità con le verghe magiche, considerandole come estensione del simbolismo dello scettro divino del comando, che è anche ritenuta l'arma preferita di Bane, la morning star. A partire dal 4° livello, quando un signore del terrore crea una verga, la CD per i tiri salvezza contro i poteri della verga è superiore di due rispetto a quelle create da altri personaggi dello stesso livello. Generalmente preferiscono creare verghe dell'*individuazione dei nemici*, della *potenza* e della *sovranità*.

Autorità potenziata (Str): A partire dal 6° livello, il signore del terrore riceve un bonus di +2 al suo punteggio di Autorità. Questo bonus aumenta a +4 all'8° livello e a +6 al 10° livello. (Permane la limitazione per cui non può attirare un gregario di livello superiore al suo livello del personaggio). Dal 6° al 10° livello un signore del terrore non subisce la penalità ad Autorità cumulativa di -2 per aver causato la morte di gregari, per un gregario per ogni livello di classe oltre al 5° (fino ad un totale di cinque gregari al 10° livello). I signori del terrore di 10° livello non subiscono la normale penalità ad Autorità di -2 per la crudeltà.

Lealtà fanatica (Sop): I seguaci e i gregari del signore del terrore diventano leali oltre il limite del fanatismo, e solo Bane ispira loro una lealtà maggiore di lui. Non si rifiutano di intraprendere azioni che mettono in pericolo la loro vita o normalmente ritenute al di fuori della loro morale e del loro normale comportamento se il signore del terrore richiede loro di compierle. Gli incantesimi che il signore del terrore ha lanciato sui suoi gregari che normalmente concederebbero un tiro salvezza o un bonus ai tiri salvezza se al soggetto venisse richiesto di intraprendere azioni che mettono in pericolo la propria vita o contro la propria natura, non funzionano quando il soggetto è fanaticamente leale. Il signore del terrore ottiene questa capacità all'8° livello.

Gregario speciale: Il signore del terrore attira un gregario speciale (vedi *Guida del Dungeon Master*) in aggiunta a qualsiasi altro gregario che abbia già attirato. Se il signore del terrore perde questo gregario, generalmente può sostituirlo, in accordo al suo punteggio di Autorità. Occorre del tempo (1d4 mesi) per reclutare un sostituto. Al 10° livello, il signore del terrore attira un secondo gregario speciale in aggiunta a qualsiasi altro gregario normale o speciale che abbia già attirato. A causa della naturale legale di Bane, uno stesso signore del terrore non può attirare gregari speciali che siano mutuamente nemici per tipo, allineamento o natura. Utilizzare la tabella "Esempi di gregari speciali del signore del terrore" per scegliere i gregari speciali ottenuti per mezzo di questa capacità.

Tabella 4-18: Esempi di gregari speciali del signore del terrore

Creatura	Allineamento	Livello equivalente
Doppelganger	Neutrale	6°
Orrore corazzato*	Neutrale	13°
Estrattore (affine dei beholder)*	Neutrale malvagio	14°
Bacio fatale (affine dei beholder)*	Neutrale malvagio	16°
Guardiano di Bane*	Legale malvagio	5°
Morto di Bane*	Legale malvagio	6°
Segugio infernale	Legale malvagio	6°
Imp	Legale malvagio	7°
Belva distorcente	Legale malvagio	7°
Lare di Bane*	Legale malvagio	10°

*Descritto su *Compendio dei Mostri: Mostri di Faerûn*.

sobillatore

Il Principe delle Menzogne richiede il controllo con qualsiasi mezzo. I sobillatori sono lo strumento principale del Sole Oscuro, incaricati di diffondere l'Unica Vera Via di Cyric (come sussurrato nelle loro menti dal Principe delle Menzogne) con la forza e l'inganno. Diffondono il conflitto e commettono assassinii in ogni luogo, per far temere e credere in Cyric alla gente.

Molti sobillatori sono chierici, ladri o bardi. Guerrieri e barbari particolarmente abili possono divenire sobillatori, ma raramente personaggi delle altri classi seguono questo percorso.

I sobillatori si trovano spesso a fianco di sovrani con un'inclinazione per la crudeltà e l'edificazione di imperi. Si deliziano nell'intrigo in ogni terra per diffondere ovunque il contrasto, senza che questo sfoci nella guerra aperta, che porterebbe all'adorazione della divinità guerriera Tempus. La maggior parte di essi spende il suo tempo complottando contro gli altri in una lotta senza fine, con ogni sobillatore intento ad aumentare il proprio potere.

Dado Vita: d6.

Requisiti

Per diventare un sobillatore, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Abilità: Camuffare 8 gradi, Intimidire 4 gradi, Parlare Linguaggi (Abissale), Raggirare 4 gradi.

Talenti: Arma Focalizzata (spada lunga), Incantesimo Focalizzato (Illusione), Volontà di Ferro.

Incantesimi: Capacità di lanciare incantesimi divini di 3° livello.

Patrono: Cyric

Speciale: Il personaggio deve aver ucciso da solo un illusionista, un chierico di Cyric o qualcuno dotato del talento Incantesimo Focalizzato (Illusione).

Abilità di classe

Le abilità di classe del sobillatore (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Camuffare (Car), Comunicazione Segreta (Sag), Concentrazione (Cos), Conoscenze (religioni) (Int), Diplomazia (Car), Intimidire (Car), Nascondersi (Des), Percepire Inganni (Sag), Raccogliere Informazioni (Car) e Raggirare (Car). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Int.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del sobillatore.

Competenza nelle armi e nelle armature: I sobillatori non acquisiscono alcuna competenza nell'uso di armi o armature.

Incantesimi al giorno/Incantesimi conosciuti: Ad ogni livello di sobillatore il personaggio guadagna nuovi incantesimi al giorno (e nuovi incantesimi conosciuti, se applicabili) come se avesse anche ottenuto un livello nella classe di incantatore a cui apparteneva prima di acquisire la classe di prestigio. Non ottiene tuttavia nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto (come una migliore possibilità di scacciare o intimorire non morti, talenti di metamagia o di creazione oggetto e così via). Se un personaggio apparteneva a più di una classe di incantatore prima di diventare un sobillatore, il giocatore deve decidere a quale classe assegnare ogni livello di sobillatore prima di determinare i suoi incantesimi al giorno e incantesimi conosciuti.

Aura di dominazione (Sop): Un sobillatore è immune alla paura (magica o meno). I nemici di un sobillatore entro 6 metri da egli subiscono una penalità morale di -2 ai tiri salvezza contro gli effetti di paura. Il raggio di questa aura aumenta al 4° e al 7° livello.

Sobillatore

Illustrazione di Brom

Uso dei veleni: I sobillatori sono esperti nell'uso dei veleni e non corrono mai il rischio di avvelenarsi per errore mentre applicano il veleno su una lama.

Abile ambiguità (Str): Al 2° livello, i sobillatori divengono maestri nell'arte di raccontare menzogne. Ottengono un bonus +2 alle prove di Intimidire e di Raggirare. Inoltre, i sobillatori guadagnano un bonus +4 ai tiri salvezza contro gli incantesimi *rivela bugie* e *zona di verità*.

Attacco furtivo: A partire dal 3° livello, se un sobillatore è in grado di sorprendere un avversario quando non è in grado di difendersi efficacemente dal suo attacco, egli può colpire un punto vitale per danni extra. In pratica, ogni volta che all'avversario del sobillatore viene negato il bonus di Destrezza alla Classe Armatura (che abbia o meno un bonus di Destrezza), l'attacco del sobillatore infligge +1d6 danni extra. Questi danni extra aumentano a +2d6 al 6° livello, +3d6 al 9° livello. Se il sobillatore dovesse infliggere un colpo critico con un attacco furtivo, questi danni extra non verrebbero moltiplicati. Occorre precisione e penetrazione per colpire un punto vitale, quindi gli attacchi a distanza possono contare come attacchi furtivi solo se l'avversario si trova entro un raggio di 9 metri.

Con un manganello o con un colpo senz'armi, un sobillatore può compiere un attacco furtivo che infligge danni debilitanti invece che danni normali. Non può usare un'arma che infligge danni normali se vuole provocare danni debilitanti in un attacco furtivo, neanche con la solita penalità di -4, poiché deve fare un uso ottimale della sua arma per compiere un attacco furtivo.

Un sobillatore può compiere un attacco furtivo solo sulle creature viventi con un'anatomia discernibile. Creature incorporee, costrutti, melme, non morti e vegetali sono privi di organi vitali da colpire. Inoltre, tutte le creature immuni ai colpi critici sono invulnerabili agli attacchi furtivi. Il sobillatore deve essere in grado di distinguere nitidamente il bersaglio per capire quale sia un organo vitale, oltre ad essere in grado di raggiungerlo. Il sobillatore non può compiere un attacco furtivo allorquando colpisca una creatura sotto occultamento o colpendo gli arti di una creatura i cui organi vitali siano fuori portata.

Se il sobillatore ha già ottenuto la capacità di attacco furtivo da altre classi (quali, ad esempio, i livelli di ladro), i bonus ai danni si sommano.

Illusioni: A partire dal 5° livello, il sobillatore aggiunge gli incantesimi *allucinazione mortale, immagine maggiore, immagine minore, immagine silenziosa, immagine speculare, invisibilità* e *suono fantasma* alla sua lista degli incantesimi. Gli incantesimi divengono incantesimi da chierico dello stesso livello che hanno nella lista degli incantesimi da mago e da stregone (quindi il sobil-

Tabella 4-19: Sobillatore

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno
1°	+0	+2	+0	+2	Aura di dominazione 6 metri, uso dei veleni	+1 livello alla classe esistente
2°	+1	+3	+0	+3	Abile ambiguità	+1 livello alla classe esistente
3°	+2	+3	+1	+3	Attacco furtivo +1d6	-
4°	+3	+4	+1	+4	Aura di dominazione 9 metri	+1 livello alla classe esistente
5°	+3	+4	+1	+4	Illusioni	+1 livello alla classe esistente
6°	+4	+5	+2	+5	Attacco furtivo +2d6	-
7°	+5	+5	+2	+5	Aura di dominazione 12 metri	+1 livello alla classe esistente
8°	+6	+6	+2	+6	Attacco mortale	+1 livello alla classe esistente
9°	+6	+6	+3	+6	Attacco furtivo +3d6	-
10°	+7	+7	+3	+7	Attacco mortale superiore	+1 livello alla classe esistente

latore può preparare *invisibilità* come incantesimo di 2° livello del chierico).

Attacco mortale (Str): A partire dall'8° livello, se il sobillatore riesce a studiare la sua vittima per tre round e a portare un attacco furtivo con un'arma da mischia che riesce a infliggere danni, l'attacco furtivo può avere l'effetto aggiuntivo di paralizzare o uccidere la vittima (a scelta del sobillatore). Mentre studia la vittima, il sobillatore può effettuare anche altre azioni, purché la sua attenzione rimanga concentrata sul bersaglio e quest'ultimo non si accorga del sobillatore oppure non lo identifichi come un nemico. Se la vittima di un simile attacco fallisce il suo tiro salvezza sulla Tempra (CD 10 + il livello di classe del sobillatore + il modificatore di Intelligenza del sobillatore) contro l'effetto mortale, viene uccisa. Se fallisce il tiro salvezza contro l'effetto di paralisi, il corpo e la mente della vittima si indeboliscono, rendendola inerme e incapace di agire per 1d6 round più 1 round per livello del sobillatore. Se la vittima supera il tiro salvezza, l'attacco viene considerato un normale attacco furtivo. Una volta che il sobillatore ha completato i suoi 3 round di studio della vittima, deve effettuare il suo attacco mortale entro i 3 round seguenti. Se tenta un attacco mortale e lo fallisce (poiché la vittima supera il tiro salvezza) o se non lancia il suo attacco mortale entro i 3 round, sono necessari altri 3 round di studio prima di poter tentare un nuovo attacco mortale.

Attacco mortale superiore (Str): Al 10° livello la CD dell'attacco mortale del sobillatore (sia per uccidere, che per paralizzare) aumenta di +4.

Illustrazione di Raven Mimura

stella argentea

Le stelle argentee sono campioni dediti alla libertà e alla tolleranza, viandanti dei sentieri della verità e nemici assoluti di Shar. Cercano di costruire l'armonia tra i licantropi e i non mutaforma, e proteggono i deboli e gli oppressi in ogni dove. Non tollerano la schiavitù e odiano la maggior parte dei non morti. È raro che si fermino a lungo in un luogo, preferendo invece tenersi in movimento per la gioia di viaggiare o perché mossi da una nuova causa o missione. Qualche volta ricevono visioni e sono visti come "prescelti" con il dono della profezia per la loro vicinanza alla Vergine della Luna. Hanno a che fare con le energie e i fenomeni lunari e sono in grado, ad un certo livello, di maneggiare il potere della luna, portando la sua candida e feroce luce su Toril per soddisfare i desideri della dea.

I chierici diventano più facilmente stelle argentee, mentre i ranger sono una scelta meno comune. Selûne richiede un approccio individualista alla vita, che è incompatibile con la natura legale di paladini e monaci, e la sua natura appassionatamente buona e caotica lascia poco spazio per l'equilibrio che richiede un druido.

Le stelle argentee vengono spesso trovate nelle grandi città costiere che dipendono dal mare per commercio e sostentamento. Altre preferiscono le propaggini più esterne dei reami civilizzati, dove i licantropi sono più comuni. Dove si trovano questi ultimi, le stelle argentee, sia da sole che in gruppi, si oppongono attivamente alle azioni e ai misfatti dei seguaci di Shar.

Dado Vita: d8.

Stella argentea

REQUISITI

Per diventare una stella argentea, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Allineamento: Caotico buono.

Bonus di attacco base: +4.

Abilità: Orientamento 2 gradi, Percepire Inganni 2 gradi.

Talenti: Attacco Rapido, Combattere alla Cieca, Mobilità, Schivare.

Incantesimi: Capacità di lanciare incantesimi divini di 2° livello. I chierici che desiderino divenire stelle argentee devono possedere il dominio della Luna.

Patrono: Selûne.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe della stella argentea (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenza delle Terre Selvagge (Sag), Conoscenze (arcane) (Int), Conoscenze (geografia) (Int), Conoscenze (locali) (Int), Conoscenze (natura) (Int), Conoscenze (dei piani) (Int), Conoscenze (religioni) (Int), Diplomazia (Car), Guarire (Sag), Orientamento (Sag), Percepire Inganni (Sag), Professione (Sag), Sapienza Magica (Int) e Scrutare (Int). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Int.

PRIVILEGI DI CLASSE

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio della stella argentea.

Competenza nelle armi e nelle armature: Le stelle argentee non acquisiscono alcuna competenza nell'uso di armi o armature. L'arma preferita di Selûne è la mazza pesante, che le stelle argentee chiamano mano della luna.

TABELLA 4-20: STELLA ARGENTEA

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno
1°	+0	+2	+0	+2	Incantesimi della luna	+1 al livello esistente della classe di incantatore divino
2°	+1	+3	+0	+3	Vista lunare	+1 al livello esistente della classe di incantatore divino
3°	+2	+3	+1	+3	Mano della luna folgorante+1	+1 al livello esistente della classe di incantatore divino
4°	+3	+4	+1	+4	*Lacrime di Selûne*	+1 al livello esistente della classe di incantatore divino
5°	+3	+4	+1	+4	Vista profetica 1 volta al giorno	+1 al livello esistente della classe di incantatore divino
6°	+4	+5	+2	+5	Licantropo Selûnita, mano della luna folgorante+2	+1 al livello esistente della classe di incantatore divino
7°	+5	+5	+2	+5	Scudo lunare	+1 al livello esistente della classe di incantatore divino
8°	+6	+6	+2	+6	Vista profetica 2 volte al giorno	+1 al livello esistente della classe di incantatore divino
9°	+6	+6	+3	+6	Mano della luna superiore	+1 al livello esistente della classe di incantatore divino
10°	+7	+7	+3	+7	*Fuoco lunare*	+1 al livello esistente della classe di incantatore divino

Incantesimi al giorno: Ad ogni livello di stella argentea, il personaggio guadagna nuovi incantesimi al giorno come se avesse anche ottenuto un livello nella classe di incantatore divino a cui apparteneva prima di acquisire la classe di prestigio. Non ottiene tuttavia nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto (come una migliore possibilità di scacciare o intimorire non morti). Se un personaggio apparteneva a più di una classe di incantatore divina prima di diventare una stella argentea, il giocatore deve decidere a quale classe assegnare ogni livello di stella argentea prima di determinare i suoi incantesimi al giorno.

Incantesimi della luna: Una stella argentea può preparare qualsiasi incantesimo del dominio della Luna come se fosse nella sua lista degli incantesimi divini. L'incantesimo occupa uno slot incantesimo di livello pari al suo livello nella lista del dominio della Luna. Per esempio, un chierico/stella argentea potrebbe preparare *lama lunare* come un incantesimo da chierico di 3° livello, e un ranger/stella argentea potrebbe preparare *bagliore lunare* come un incantesimo da ranger di 2° livello.

Vista lunare (Str): Le stelle argentee di 2° livello e superiore possiedono la visione crepuscolare.

Mano della luna (Sop): Una mazza pesante impugnata da una stella argentea di 3° livello viene considerata come se fosse una *mazza pesante folgorante+1*. Se abbandona le mani della stella argentea, ritorna al suo stato originario. Se l'arma possiede altre capacità (per esempio, gelida), queste capacità si applicano ancora, e se l'arma ha un bonus di potenziamento maggiore di +1, viene applicato il migliore. Al 6° livello, l'arma viene considerata una *mazza pesante folgorante+2*.

Lacrime di Selûne **(Mag):** Una stella argentea di 4° livello, a volontà, può proiettare dai suoi occhi piccole sfere di energia lunare luminescente, in modo simile all'incantesimo *luci danzanti* (solo torce o fuochi fatui) lanciato da uno stregone di livello pari al suo livello dell'incantatore.

Vista profetica (Sop): A partire dal 5° livello, una volta al giorno una stella argentea è in grado di vedere come se fosse sotto l'effetto dell'incantesimo *visione del vero* lanciato da un chierico di livello pari al suo. All'8° livello, questa capacità può essere utilizzata 2 volte al giorno.

Licantropo Selûnita: Al raggiungimento del 6° livello, le stelle argentee che contraggono la licantropia vengono considerate licantropi naturali. Il loro tipo cambia in mutaforma, e possono scegliere il talento Controllare Forma Migliorato (vedi *Manuale dei Mostri*) o la capacità olfatto acuto come talento (vedi *Manuale dei Mostri*) in ogni occasione in cui possono scegliere un nuovo talento. Le stelle argentee non cambiano allineamento per aver contratto la licantropia e sono coscienti delle loro azioni quando sono in forma animale o ibrida.

Scudo lunare (Sop): Al 7° livello, una stella argentea impara come resistere meglio alla magia della Trama d'Ombra. Ottiene un bonus +2 ai tiri salvezza contro gli incantesimi e gli effetti di ammaliamento, illusione e necromanzia, e contro gli incantesimi e gli effetti con il descrittore oscurità. Questo bonus si applica a prescindere che la fonte dell'incantesimo sia della Trama o della Trama d'Ombra.

Mano della luna superiore (Sop): Al raggiungimento del 9° livello, una stella argentea che utilizzi la sua capacita mano della luna, considera la sua arma come se fosse un'*arma esplosione folgorante+2*.

Fuoco lunare **(Mag):** Al raggiungimento del 10° livello, una stella argentea può lanciare *fuoco lunare* 1 volta al giorno come capacità magica.

Tecnofabbro

Faerûn riecheggia del ritmico martellare dei fabbri sulle loro nuove creazioni, il rumore degli aggiustatutto che mettono insieme le cianfrusaglie gettate via per creare qualcosa di veramente utile, l'effervescente ribollire dei calderoni degli alchimisti intenti a creare una qualche forma di vita artificiale ancora mai vista. A capo di quest'orchestra di progresso tecnologico si trovano i tecnofabbri di Gond, uomini e donne devoti allo sviluppo di nuove invenzioni e al progresso dei risultati in nome del Portatore di Meraviglie.

Anche se la loro base si trova nella città Lantanese di Illul, i tecnofabbri possono essere trovati in tutto il continente in qualità di consiglieri di sovrani, di mercanti specializzati in merce fantastica, di costruttori e operatori di piccoli gólem che vengono utilizzati per compiti di pubblica utilità come la manutenzione di grandi sistemi fognari o l'inumazione dei defunti. Il loro è un impiego principalmente metropolitano, la qual cosa rende i tecnofabbri molto più comuni nelle città che nelle regioni rurali. Tuttavia, numerosi tecnofabbri viaggiano molto, sia per condividere le loro creazioni, che per esaminare le invenzioni di persone da tutti gli angoli del mondo conosciuto. A causa della loro abilità nel creare costrutti, i tecnofabbri sono anche bravi a demolirli, e qualche volta i loro servigi vengono richiesti per distruggere cose pericolose prima che provochino troppi danni. I tecnofabbri tendono ad una estrema eccentricità, preoccupandosi spesso più della soluzione di una formula matematica che dell'interazione personale con i loro compagni. Per la loro lentezza a fare amicizia con coloro che non condividono la loro ossessione per la meccanica e per gli esplosivi (in quest'ordine), si dice che l'unico vero confidente di un tecnofabbro sia il costrutto simile ad un golem, noto come automagond, che per il tecnofabbro è servitore, assistente e amico.

La maggior parte dei tecnofabbri proviene dal clero di Gond, dato che l'Alta Sacra Bottega Artigiana dell'Ispirazione, dove i segreti dei tecnofabbri vengono insegnati agli aspiranti membri dell'ordine, non accetta studenti che siano seguaci di altre divinità. I chierici di altre divinità che concedano il dominio dell'Artigianato ai loro seguaci (come taluni membri dei pantheon gnomesco e nanico), occasionalmente si convertono al culto di Gond per ottenere i segreti dei tecnofabbri. Si dice che ciò non disturbi assolutamente il Portatore di Meraviglie, poiché alla fin fine si hanno creazioni interessanti da qualsiasi inventore caparbio.

Quei tecnofabbri che non vanno alla ventura spesso provano a trarre profitto dalla loro conoscenza esclusiva creando armi e bombe a *polvere nera* e vendendole al miglior offerente. Tecnofabbri senza scrupoli cercano il conflitto per trarre profitto da entrambe le fazioni. Individui del genere sono una buona fonte di esplosivi, armi da fuoco e nuove invenzioni e ottengono lauti guadagni vendendo la loro merce ai membri delle classi avventuriere. Nelle più grandi città con una forte presenza Gondiana, costoro possono fondare una gilda, ma la maggior parte preferisce lavorare in proprio.

Dado Vita: d6.

Tabella 4-21: Tecnofabbro

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno
1°	+0	+2	+0	+2	Automagond	+1 livello alla classe esistente
2°	+1	+3	+0	+3	Propensione tecnica +2	+1 livello alla classe esistente
3°	+1	+3	+1	+3	Nuovo dominio	+1 livello alla classe esistente
4°	+2	+4	+1	+4	Senso del costrutto	+1 livello alla classe esistente
5°	+2	+4	+1	+4	Propensione tecnica +4	+1 livello alla classe esistente
6°	+3	+5	+2	+5	Anatema dei golem	+1 livello alla classe esistente
7°	+3	+5	+2	+5	Critico Migliorato	+1 livello alla classe esistente
8°	+4	+6	+2	+6	Propensione tecnica +6	+1 livello alla classe esistente
9°	+4	+6	+3	+6	Ossessione per gli esplosivi	+1 livello alla classe esistente
10°	+5	+7	+3	+7	Punire i golem	+1 livello alla classe esistente

Requisiti

Per diventare un tecnofabbro, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Abilità: Artigianato (fabbricare armature, metallurgia, lavorazione dei metalli o fabbricare armi) 9 gradi.

Talenti: Abilità Focalizzata (Artigianato [fabbricare armature, metallurgia, lavorazione dei metalli o fabbricare armi], Creare Oggetti Meravigliosi.

Incantesimi: Capacità di lanciare *creazione minore*.

Patrono: Gond.

Speciale: Deve visitare l'Alta Sacra Bottega Artigiana dell'Ispirazione nella città di Illul nell'isola di Lantan.

Abilità di classe

Le abilità di classe del tecnofabbro (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Alchimia (Int), Artigianato (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (arcane) (Int), Conoscenze (architettura e ingegneria) (Int), Conoscenze (religioni) (Int), Disattivare Congegni (Int), Sapienza Magica (Int), Scassinare Serrature (Des), Scrutare (Int) e Valutare (Int). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 4 + modificatore di Int.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del tecnofabbro.

Competenza nelle armi e nelle armature: I tecnofabbri sono competenti in tutte le armi semplici, e guadagnano il talento Competenza nelle Armi Esotiche (armi da fuoco), se non lo possiedono già.

Tecnofabbro

Illustrazione di Wayne Reynolds

Incantesimi al giorno/Incantesimi conosciuti: Ad ogni livello di tecnofabbro il personaggio guadagna nuovi incantesimi al giorno (e nuovi incantesimi conosciuti, se applicabili) come se avesse anche ottenuto un livello nella classe di incantatore a cui apparteneva prima di acquisire la classe di prestigio. Non ottiene tuttavia nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto (come una migliore possibilità di scacciare o intimorire non morti, talenti di metamagia o di creazione oggetto, e così via). Se un personaggio apparteneva a più di una classe di incantatore prima di diventare un tecnofabbro, il giocatore deve decidere a quale classe assegnare ogni livello di tecnofabbro prima di determinare i suoi incantesimi al giorno e incantesimi conosciuti.

Automagond (Str): Appena diventa un tecnofabbro, il personaggio può costruire un automagond, un fedele guerriero meccanico, assistente, guardia del corpo e amico. Questo automagond non costa nulla al personaggio, poiché è dato per assunto che prima di divenire un tecnofabbro abbia passato il tempo libero a studiare e lavorare sulle sue componenti.

Un automagond è un costrutto, fatto di metallo e legno (ed è quindi vulnerabile agli attacchi come *deformare legno* e *stretta corrosiva*). Il tecnofabbro può creare un automagond in una di queste due taglie: Piccola (For 13, Des 14, Cos -, Int 4, Sag 13, Car 6) o Media (For 15, Des 12, Cos -, Int 4, Sag 13, Car 6). Un automagond ha armatura naturale +5, allineamento neutrale, d10 per Dadi Vita, Dadi Vita pari al livello di classe del tecnofabbro + 3. Possiede un attacco di schianto che infligge 1d8 danni base. Un automagond nuovo non ha equipaggiamento ma può utilizzare

Esempi di automagond

I tecnofabbri sviluppano gli automagond secondo i loro bisogni e desideri.

L'automagond di un tecnofabbro di 5° livello, descritto sotto, enfatizza l'attacco con i suoi incrementi di +3 alla Forza e di +1 al tiro per colpire.

Quello da 11 DV, invece, mostra un approccio difensivo con l'armatura naturale aumentata di +4 e i tiri salvezza di +1.

Tutti gli automagond hanno i tratti dei costrutti:

Tratti dei costrutti: Immune agli effetti che influenzano la mente (charme, compulsioni, allucinazioni, trame ed effetti di morale), veleno, sonno, paralisi, stordimento, malattie, effetti mortali, effetti necromantici, e a qualsiasi effetto che richieda un tiro salvezza sulla Tempra a meno che non funzioni pure sugli oggetti; non può curare i danni (sebbene guarigione rapida e rigenerazione si applichino comunque, se presenti); non è soggetto ai colpi critici, ai danni debilitanti, ai danni alle caratteristiche o al risucchio di energia; non rischiano la morte per danno massiccio, ma sono distrutti se sono ridotti a 0 punti ferita; non possono essere rianimati né resuscitati; scurovisione 18 m.

Automagond con 4 DV di un tecnofabbro di 1° livello:

Clang: Automagond; GS -; Costrutto Medio; DV 4d10; pf 22; Iniz +1; Vel 9 m; CA 16 (contatto 11, colto alla sprovvista 15); Att +5 in mischia (1d8+3, schianto); QS Tratti dei costrutti; AL N; TS Temp +1, Rifl +2, Vol +2; For 15, Des 12, Cos -, Int 4, Sag 13, Car 6.

Automagond con 8 DV di un tecnofabbro di 5° livello:

Martello dell'ira: Automagond; GS -; Costrutto Medio; DV 8d10; pf 44; Iniz +1; Vel 9 m; CA 16 (contatto 11, colto alla sprovvista 15); Att +11/+6 in mischia (1d8+4, schianto); QS Tratti dei costrutti; AL N; TS Temp +2, Rifl +3, Vol +3; For 18, Des 12, Cos -, Int 4, Sag 13, Car 6.

Automagond con 11 DV di un tecnofabbro di 8° livello:

Scudoleale: Automagond; GS -; Costrutto Piccolo; DV 11d10; pf 60; Iniz +2; Vel 6 m; CA 22 (contatto 13, colto alla sprovvista 20); Att +10/+5 in mischia (1d8+1, schianto); QS Tratti dei costrutti; AL N; TS Temp +4, Rifl +6, Vol +5; For 13, Des 14, Cos -, Int 4, Sag 13, Car 6.

Abilità e talenti: Nascondersi +6.

qualsiasi equipaggiamento appropriato per la sua taglia.

Quando, il tecnofabbro guadagna un livello, l'automagond aumenta le sue capacità guadagnando un Dado Vita. Seguendo le regole per i costrutti nel *Manuale dei Mostri*, l'automagond guadagna i normali miglioramenti di un costrutto che aggiunga un Dado Vita: 1d10 punti ferita, bonus di attacco come un chierico, incremento dei tiri salvezza base scarsi. In aggiunta, ogni volta che il tecnofabbro guadagna un livello, può aggiungere un miglioramento al suo automagond scegliendo tra le seguenti opzioni:

- +1 Forza
- +1 Destrezza
- +1 al bonus di attacco base
- +1 a un tiro salvezza
- +1 al bonus esistente di armatura naturale

Un automagond condivide uno speciale legame con il suo creatore, simile alla relazione tra uno stregone e il suo famiglio. Il costrutto e il creatore condividono un legame empatico fino alla distanza di 1,6 km. Il tecnofabbro non può vedere attraverso gli occhi dell'automagond, ma i due possono comunicare telepaticamente. Anche l'automagond più intelligente tende a vedere il mondo da una distaccata prospettiva meccanica, quindi gli equivoci sono possibili. Questo legame empatico è una capacità soprannaturale.

A causa del legame empatico tra l'automagond e il tecnofabbro, quest'ultimo ha la stessa connessione a un luogo o un oggetto posseduta dal primo.

Se un automagond dovesse essere danneggiato, il tecnofabbro può ripararlo usando i suoi arnesi da artigiano al ritmo di 1 punto ferita all'ora. In alternativa, l'incantesimo *riparare* può reintegrare 1 punto ferita. Dato che i costrutti sono creature, gli incantesimi di cura funzionano normalmente.

Se un automagond è ridotto a 0 punti ferita, è distrutto.

Quando un automagond viene distrutto, il tecnofabbro può costruirne un altro. Costruire un automagond sostitutivo costa 500 mo per Dado Vita e prende 1 giorno per ogni 1.000 mo di valore dell'automagond (come se il tecnofabbro stesse creando un oggetto magico). Per esempio, un tecnofabbro di 6° livello che desideri sostituire un automagond da 9 DV dovrebbe spendere 4.500 mo e impiegare 5 giorni.

Propensione tecnica (Str): I tecnofabbri di un certo livello sviluppano una certa propensione tecnica, un'innata famigliarità con gli aspetti dei marchingegni meccanici e della scienza che concede loro un bonus di competenza +2 a tutte le prove di Alchimia, Artigianato, Conoscenze, Disattivare Congegni, Scassinare Serrature e Valutare che siano relative a meccanica, tecnologia o esplosivi. Questo bonus aumenta a +4 al 5° livello e a +6 all'8° livello.

Nuovo dominio: Il tecnofabbro può scegliere un nuovo dominio dalla lista dei domini permessi da Gond (Artigianato, Conoscenza, Fuoco, Metallo, Pianificazione e Terra). Il tecnofabbro riceve il potere concesso dal dominio e può scegliere gli incantesimi del dominio come suoi incantesimi di dominio (vale a dire che il tecnofabbro ora ha, a ogni livello, tre scelte invece di due per gli incantesimi di dominio). Un tecnofabbro che non ha livelli da chierico non ottiene incantesimi né slot incantesimi da questa capacità, ma ottiene il potere concesso.

Senso del costrutto: (Sop): I tecnofabbri di 4° livello possono comunicare telepaticamente con qualsiasi costrutto entro 18 metri. Possono effettuare una prova di Osservare (CD 15) per riconoscere un costrutto per quello che è.

Anatema dei golem (Str): A causa della sua superiore conoscenza dei costrutti, un tecnofabbro può combattere un golem (o un qualsiasi costrutto) con armi o attacchi senz'armi come se questo non disponesse della riduzione del danno. Dopo aver visto un costrutto in azione per 1 round, il tecnofabbro sa a quali incantesimi sia particolarmente vulnerabile o immune.

Critico Migliorato (Str): Grazie al suo studio dei metalli e degli altri materiali da artigianato, un tecnofabbro sa come meglio utilizzare qualsiasi arma e come trovare i punti deboli di qualsiasi armatura. Qualsiasi arma che utilizzi minaccia un colpo critico come se egli avesse il talento Critico Migliorato.

Ossessione per gli esplosivi (Str): Per la sua familiarità con la *polvere nera*, i tecnofabbri di 9° livello o superiore possono creare bombe potenziate. Questi potenti esplosivi funzionano esattamente come descritto nella sezione relativa alle armi da fuoco sulla *Guida del DUNGEON MASTER*, tranne per il fatto che infliggono 2d8 danni e hanno un raggio dell'esplosione di 4,5 metri. Creare una bomba di questo tipo costa 50 mo in materie prime e richiede 2 ore.

Punire i golem (Str): Al raggiungimento del 10° livello, un tecnofabbro è un nemico letale per qualsiasi costrutto avversario. Se un tecnofabbro infligge un colpo critico con un'arma da mischia ad un costrutto di qualsiasi tipo, questo è immediatamente distrutto, come se il tecnofabbro stesse usando una *mazza della punizione*.

veste purpurea

Le vesti purpuree sono membri del Culto del Drago che abbracciano la creazione e la venerazione dei Predestinati, i grandi dracolich di Faerûn. I membri seguono gli insegnamenti di Sammaster il Pazzo, che profetizzò che i draghi avrebbero regnato sul mondo intero. Organizzati in gruppi autonomi, i Cultisti del Drago servono collettivamente come una rete di comunicazioni e di raccolta di informazioni per i draghi malvagi di Faerûn e i dracolich del Culto. Le vesti purpuree sono i capi di questi gruppi del Culto del Drago. Hanno la responsabilità di rintracciare i draghi malvagi fino alla loro tana, di offrire loro tributi, di convincerli a divenire dracolich, di preparare le necessarie componenti del rituale per la trasformazione e di servire i dracolich una volta creati. La maggior parte delle vesti purpuree serve un solo dracolich, anche se i membri di gruppi particolarmente potenti possono servire fino a una mezza dozzina di Predestinati.

La maggior parte delle vesti purpuree appartiene alla classe del chierico, mago, mago specialista nell'arte della necromanzia o stregone. Quei chierici che si uniscono ai ranghi del Culto del Drago sono tipicamente seguaci di Bane, Cyric, Gargauth, Shar, Talona o Velsharoon. Sebbene i guerrieri e i ladri formino il grosso dei bassi ranghi del Culto, sono pochi i non-incantatori che ascendano a posizioni di comando nel Culto del Drago.

Le vesti purpuree sono membri di alto grado di un gruppo del Culto del Drago che lavora a stretto contatto con altri cultisti. La maggior parte è intenta a convincere uno o più draghi a subire la trasformazione a non morto, o a servire direttamente uno dei Predestinati. Molti restano vicino alla tana del drago di cui sono servitori, tranne quando coordinano altri gruppi o cercano altri draghi.

Dado Vita: d6.

Requisiti

Per diventare una veste purpurea, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Allineamento: Qualsiasi malvagio.

Bonus ai tiri salvezza base: Vol +5.

Abilità: Alchimia 5 gradi, Conoscenze (arcane) 8 gradi, Conoscenze (locali) 3 gradi, Diplomazia 4 gradi, Parlare Linguaggi (draconico).

Talenti: Incantesimo Focalizzato (Necromanzia), Volontà di Ferro.

Speciale: Capacità di lanciare almeno un incantesimo di necromanzia.

Speciale: Il personaggio deve avere avuto un contatto pacifico con un drago puro malvagio o un dracolich.

Abilità di classe

Le abilità di classe della veste purpurea (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Cavalcare (Des), Conoscenze (arcane) (Int), Diplomazia (Car), Raccogliere Informazioni (Car), Scrutare (Int) e Valutare (Int). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Int.

Tabella 4-22: Veste purpurea

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno
1°	+0	+0	+0	+2	Resistenza all'energia 5, nuovo dominio	+1 livello alla classe esistente
2°	+1	+0	+0	+3	Cavalcadraghi	+1 livello alla classe esistente
3°	+1	+1	+1	+3	Resistenza all'energia 10	+1 livello alla classe esistente
4°	+2	+1	+1	+4	Talento di creazione oggetto	+1 livello alla classe esistente
5°	+2	+1	+1	+4	Resistenza all'energia 15	+1 livello alla classe esistente
6°	+3	+2	+2	+5	Talento di creazione oggetto	+1 livello alla classe esistente
7°	+3	+2	+2	+5	Presenza terrificante	+1 livello alla classe esistente
8°	+4	+2	+2	+6	Tocco paralizzante	+1 livello alla classe esistente
9°	+4	+3	+3	+6	Sguardo paralizzante	+1 livello alla classe esistente
10°	+5	+3	+3	+7	Intimorire i Predestinati	+1 livello alla classe esistente

Illustrazione di Wayne England

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio della veste purpurea .

Competenza nelle armi e nelle armature: Le vesti purpuree non acquisiscono alcuna competenza nell'uso di armi o armature.

Incantesimi al giorno/Incantesimi conosciuti: Ad ogni livello di veste purpurea il personaggio guadagna nuovi incantesimi al giorno (e nuovi incantesimi conosciuti, se applicabili) come se avesse anche ottenuto un livello nella classe di incantatore a cui apparteneva prima di acquisire la classe di prestigio. Non ottiene tuttavia nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto (come una migliore possibilità di scacciare o intimorire non morti, talenti di metamagia o di creazione oggetto). Se un personaggio apparteneva a più di una classe di incantatore prima di diventare una veste purpurea, il giocatore deve decidere a quale classe assegnare ogni livello di veste purpurea prima di determinare i suoi incantesimi al giorno e incantesimi conosciuti.

Resistenza all'energia (Str): Acquisendo questa classe di prestigio, il personaggio ottiene resistenza 5 ad un tipo di energia (comunemente acido, elettricità, freddo o fuoco), come descritto nella *Guida del Dungeon Master*. La maggior parte dei personaggi sceglie la resistenza al tipo di energia del soffio del drago o dracolich che servono o che intendono servire. Al 3° e al 5° livello questa resistenza aumenta a 10 e a 15, rispettivamente.

Nuovo dominio: La veste purpurea ottiene un nuovo dominio dalla lista seguente: Male, Morte, Rettili. Il personaggio riceve il potere concesso dal dominio. I livelli di classe della veste purpurea si sommano ai livelli chierico per determinare gli effetti dei poteri concessi dai tre domini. Una veste purpurea che non ha livelli da chierico non ottiene incantesimi slot incantesimi da questa capacità, ma utilizza i livelli in questa classe di prestigio per determinare gli effetti del potere concesso.

Cavalcadraghi (Str): A partire dal 2° livello, quando cavalca un qualsiasi tipo di drago, una veste purpurea utilizza il suo normale modificatore di Cavalcare, anche se ha scelto un tipo di cavalcatura non draconica quando ha scelto Cavalcare la prima volta. In altre parole, non subisce penalità per cavalcare un tipo di cavalcatura diversa quando cavalca il drago.

Talento di creazione oggetto: Al 4° e al 6° livello, la veste purpurea ottiene un talento bonus dalla seguente lista: Creare Oggetti Meravigliosi, Forgiare Anelli, Mescere Pozioni. La veste purpurea deve soddisfare tutti i requisiti del talento scelto.

Presenza terrificante (Str): A partire dal 7° livello, una veste purpurea può spaventare gli avversari con la sua sola presenza, in modo molto simile ai Predestinati a cui presta servigio. Questa capacità ha effetto automaticamente quando il personaggio attacca o carica. Le creature entro 9 metri sono soggette all'effetto se hanno meno Dadi Vita del personaggio.

Le creature possono resistere con un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + metà del livello di classe della veste purpurea + il suo modificatore di Carisma). Coloro che superano il tiro salvezza sono immuni alla presenza terrificante per un giorno. Coloro che falliscono cadono in preda al panico per 4d6 round se hanno 4 DV o meno, o diventano scossi per 4d6 round se hanno 5 DV o più. I draghi sono immuni a questo effetto.

Tocco paralizzante (Sop): A partire dall'8° livello, una creatura toccata dalla veste purpurea deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra (CD 10 + metà del livello di classe della veste purpurea + il suo modificatore di Carisma) per non essere paralizzata per 2d6 round. Il successo non conferisce alcuna immunità per eventuali attacchi futuri. La veste purpurea può utilizzare questo attacco di contatto un numero di volte al giorno pari a 1 + il suo bonus di Carisma (se presente), e deve compiere un attacco di contatto in mischia contro il suo avversario. Una volta invocata, questa capacità viene trattata come un incantesimo di contatto, quindi il personaggio "può conservare la carica" fino a quando la utilizza o viene dissolta.

Veste purpurea

Sguardo paralizzante (Sop): A partire dal 9° livello, la veste purpurea può far brillare i propri occhi, dandogli la capacità di paralizzare le vittime entro 12 metri che falliscono un tiro salvezza sulla Tempra (CD 10 + metà del livello di classe della veste purpurea + il suo modificatore di Carisma). Se il tiro salvezza ha successo, la creatura bersaglio diviene immune per sempre allo sguardo di quella particolare veste purpurea. Se fallisce, la vittima viene paralizzata per 2d6 round. La veste purpurea può utilizzare questo attacco con lo sguardo un numero di volte al giorno pari a 1 + il suo bonus di Carisma (se presente).

Intimorire i Predestinati (Sop): Raggiunto il 10° livello, una veste purpurea può utilizzare la sua capacità di intimorire non morti per intimorire un drago o un dracolich. Il chierico effettua una prova di intimorire come di norma, tranne per il fatto che il raggio è di 36 metri e che influenza solo il drago o dracolich bersaglio. La resistenza allo scacciare di un dracolich non si applica contro questa capacità.

viandante del vento

Il Cavaliere dei Venti insegna ai suoi seguaci a cavalcare il vento e a lasciare che li porti ovunque per vedere le meraviglie del mondo. Alcuni seguaci di Shaundakul prendono alla lettera questo insegnamento, imparando a modellare i venti con le loro mani e a cavalcarli verso lande ancora inesplorate. Nei loro viaggi i viandanti del vento diffondono gli insegnamenti di Shaundakul in lungo e in largo, soccorrendo i bisognosi e tracciando sentieri per quelli che seguiranno. Molti giungono a Myth Drannor per scacciare gli esterni malvagi dall'area del più grande tempio di Shaundakul.

Molti viandanti del vento sono chierici o ranger. Alcuni bardi e stregoni divengono viandanti del vento, ma è raro che altre classi seguano questa via.

I viandanti del vento sono spesso solitari e raramente si fermano a lungo in qualche luogo. Molti vivono esplorando nuove rotte carovaniere per consorzi mercantili; altri semplicemente vivono della terra, viaggiando in lungo e in largo per il globo in cerca di nuovi orizzonti. Alcuni viandanti del vento sono avventurieri attivi, sebbene con una inclinazione a esplorare rovine lontane in luoghi misteriosi.

Dado Vita: d8.

Requisiti

Per diventare un viandante del vento, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Razza: Umano, mezzelfo o genasi dell'aria.

Bonus di attacco base: +5.

Abilità: Conoscenza delle Terre Selvagge 3 gradi, Muoversi Silenziosamente 5 gradi, Nascondersi 5 gradi, Orientamento 5 gradi.

Talenti: Arma Focalizzata (spadone), Riflessi Fulminei, Seguire Tracce.

Incantesimi: Capacità di lanciare incantesimi divini. I chierici che desiderino divenire viandanti del vento devono avere accesso ai domini dell'Aria o del Viaggio.

Patrono: Shaundakul.

Speciale: Il personaggio deve aver visitato almeno tre regioni nell'arco della sua vita. Il personaggio deve aver volato almeno una volta per un'ora o più, per mezzo della magia o su una cavalcatura volante.

Abilità di classe

Le abilità di classe del viandante del vento (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Cavalcare (Des), Cercare (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenza delle Terre Selvagge (Sag), Conoscenze (natura) (Int), Conoscenze (religioni) (Int), Diplomazia (Car), Guarire (Sag), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Nuotare (For), Orientamento (Sag), Osservare (Sag), Saltare (For) e Scalare (For). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Viandante del vento

Illustrazione di Mark Smylie

Punti abilità ad ogni livello: 4 + modificatore di Int.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del viandante del vento.

Competenza nelle armi e nelle armature: I viandanti del vento non acquisiscono alcuna competenza nell'uso di armi o armature.

Incantesimi al giorno/Incantesimi conosciuti: Ad ogni livello di viandante del vento il personaggio guadagna nuovi incantesimi al giorno come se avesse anche ottenuto un livello nella classe di incantatore divino a cui apparteneva prima di acquisire la classe di prestigio. Non ottiene tuttavia nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto (come una migliore possibilità di scacciare o intimorire non morti). Se un personaggio apparteneva a più di una classe di incantatore divino prima di diventare un viandante del vento, il giocatore deve decidere a quale

Tabella 4-23: Viandante del vento

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno
1°	+1	+0	+0	+2	Incantesimi dell'aria e del viaggio, caduta morbida	+1 al livello esistente della classe di incantatore divino
2°	+2	+0	+0	+3	Resistenza al freddo 5	+1 al livello esistente della classe di incantatore divino
3°	+3	+1	+1	+3	Percezione dei portali, camminare nell'aria	+1 al livello esistente della classe di incantatore divino
4°	+4	+1	+1	+4	Resistenza al freddo 10	+1 al livello esistente della classe di incantatore divino
5°	+5	+1	+1	+4	Punire gli immondi 1 volta al giorno	+1 al livello esistente della classe di incantatore divino
6°	+6	+2	+2	+5	Resistenza al freddo 15	+1 al livello esistente della classe di incantatore divino
7°	+7	+2	+2	+5	Canto del vento	+1 al livello esistente della classe di incantatore divino
8°	+8	+2	+2	+6	Resistenza al freddo 20	+1 al livello esistente della classe di incantatore divino
9°	+9	+3	+3	+6	Punire gli immondi 2 volte al giorno	+1 al livello esistente della classe di incantatore divino
10°	+10	+3	+3	+7	Cavalcare i venti	+1 al livello esistente della classe di incantatore divino

classe assegnare ogni livello di viandante del vento prima di determinare i suoi incantesimi al giorno e incantesimi conosciuti.

Incantesimi dell'aria e del viaggio: Un viandante del vento può preparare qualsiasi incantesimo dei domini dell'Aria e del Viaggio come se si trovasse sulla sua lista degli incantesimi divini. L'incantesimo utilizza uno slot incantesimo di livello pari al suo livello nella lista del dominio dell'Aria o del Viaggio. Per esempio, un ranger/viandante del vento potrebbe preparare un *foschia occultante* come un incantesimo di 1° livello da ranger.

Caduta morbida (Sop): Un viandante del vento riceve un supporto dai venti, come se fosse sotto l'effetto di un incantesimo *caduta morbida*.

Resistenza al freddo (Str): Aumentando i livelli in questa classe di prestigio, un viandante del vento diventa sempre più resistente al freddo, ottenendo resistenza al freddo come indicato nella Tabella 4-23.

Percezione dei portali (Sop): Al 3° livello viandante del vento può utilizzare l'incantesimo *analizzare portale* a volontà.

Camminare nell'aria (Sop): Un viandante del vento può *camminare nell'aria* a volontà.

Punire gli immondi (Sop): A partire dal 5° livello, un viandante del vento può tentare, una volta al giorno, di punire un immondo (esterno malvagio) con un normale attacco in mischia. Il viandante del vento aggiunge il suo bonus di Carisma al tiro per colpire e infligge 1 danno extra in più per livello di classe. Se punisce accidentalmente una creatura che non è un esterno malvagio, il tentativo di punire non ha effetto ma è comunque sprecato. Se il viandante del vento possiede la capacità di punire anche da un'altra classe, può utilizzarle separatamente o combinarle in un unico attacco, se appropriato. Al 9° livello, un viandante del vento può utilizzare questa capacità due volte al giorno.

Canto del vento (Sop): Al 7° livello, un viandante del vento può agitare l'aria in un raggio di 9 metri da sé, creando un rumore rombante che impedisce la concentrazione e sovrasta i rumori normali. Le creature all'interno dell'area di effetto (con l'esclusione del viandante del vento stesso) devono effettuare una prova di Concentrazione (CD 10 + metà del livello di classe del viandante del vento + il suo modificatore di Carisma) per lanciare incantesimi o per compiere una qualsiasi attività che richieda concentrazione. Le creature entro 18 metri dal viandante del vento sono effettivamente assordate, sebbene questa sordità termini una volta che escono dall'area o finisca il canto del vento. Il canto del vento agisce anche come un incantesimo *muro di vento* in tutta la sua area, e funziona come un controcanto (come la capacità del bardo) per tutte le creature all'interno dell'aria agitata (il viandante del vento compie una prova di livello al posto della prova di Intrattenere). Mantenere il canto del vento richiede concentrazione e il viandante del vento può utilizzare questa capacità un numero totale di round al giorno pari al suo livello di classe.

Cavalcare i venti (Sop): Al 10° livello, il viandante del vento guadagna una velocità di volare di 30 metri con manovrabilità buona.

Archetipo: Eletto di Bane

Gli Eletti di Bane sono tiranni in tutti i sensi, consumati dalla ricerca del potere assoluto. Scelti dalla divinità della tirannia e della paura, gli Eletti di Bane sono carismatici ma pieni di odio, e preferiscono dominare i più deboli e instillare in loro la paura piuttosto che convincerli con la gentilezza. Cercano soltanto di dominare ogni creatura vivente o non morta nel mondo con autorità assoluta e incontestata. Gli Eletti di Bane non appaiono diversi da altre creature del loro tipo.

L'attuale Eletto di Bane è Fzoul Chembryl, il Tiranno del Mare della Luna, Signore Supremo degli Zhentarim e Signore di Zhentil Keep. La maggior parte dei precedenti Eletti di Bane venne trasformata in lich da Bane, e almeno 35 di queste creature furono create nei secoli precedenti. Prima del Periodo dei Disordini, è stata documentata la morte di soli 10 lich di Bane; tuttavia, si dice che la Nebbia del Tiranno inviata da Xvim abbia distrutto la maggior parte dei restanti. Non si sa se questi lich accettino lo status di Eletto di Bane per Fzoul.

Generare un Eletto di Bane

"Eletto di Bane" è un archetipo che può essere applicato a qualsiasi creatura umanoide (alla quale d'ora in avanti ci si riferirà con il termine di "personaggio"). Fare riferimento a tutte le statistiche e capacità speciali relative al personaggio, tranne per quanto qui di seguito indicato. Un Eletto di Bane possiede i suoi poteri solo per volontà di Bane; se il Signore Nero dovesse decidere di rimuovere lo status di Eletto dal personaggio, questi ritornerebbe alle sue capacità precedenti. Normalmente esiste un solo Eletto di Bane alla volta.

Qualità speciali: Un Eletto di Bane conserva tutte le qualità speciali del personaggio e ottiene le seguenti.

***Incantesimi bonus* (Mag):** Costanti - *contrastare elementi* (acido, elettricità, freddo, fuoco, sonoro), *protezione dall'energia negativa, vuoto mentale*. A volontà - *comando, estasiare*. 5 volte al giorno - *ipnosi, rimuovi paura* o *incuti paura*. 3 volte al giorno - *charme sui mostri, suggestione*. 1 volta al giorno - *costrizione, dominare mostri*.

Riduzione del danno (Str): 10/+1.

Immunità (Str): Un Eletto di Bane è immune agli effetti di invecchiamento e non invecchia. I bonus continuano a sommarsi e l'Eletto muore di vecchiaia quando è giunta la sua ora.

***Evoca tiranno della morte* (Mag):** Un Eletto di Bane può evocare magicamente un tiranno della morte, con un'azione di round completo come se stesse lanciando *evoca mostri IX*. Può usare questa capacità un numero di volte al giorno pari al suo modificatore di Carisma.

Ombra non morta (Sop): Un Eletto di Bane può far sì che la sua ombra vaghi libera come un'ombra non morta sotto il suo controllo. L'Eletto rimane in contatto telepatico con l'ombra fintantoché entrambi si trovano sullo stesso piano. Se l'ombra dovesse crearne delle altre, queste se ne andranno libere dal controllo dell'Eletto. L'ombra ha gli stessi punti ferita dell'Eletto (meno qualsiasi punto ferita bonus per la Costituzione) e viene scacciata come una creatura dai Dadi Vita dell'Eletto (più la resistenza allo scacciare +2 dell'ombra). Se l'ombra viene distrutta, l'Eletto può crearne un'altra dopo una decade.

Tiri salvezza: Gli stessi del personaggio.

Caratteristiche: Le caratteristiche del personaggio aumentano come segue: Saggezza +2, Carisma +10.

Abilità: Le stesse del personaggio.

Talenti: Gli stessi del personaggio.

Clima/Terreno: Lo stesso del personaggio.

Organizzazione: La stessa del personaggio.

Grado di sfida: Lo stesso del personaggio +4. L'Eletto di Bane sfiora il potere di alcuni semidei e la maggior parte dei comuni mortali non dovrebbe averci a che fare. Fzoul, per esempio, è sopravvissuto alla morte di due dei (Bane, Xvim) e all'abbandono di un terzo (Cyric). Ha anche il controllo del Mare della Luna, cosa che nessun altro aspirante regnante della zona ha mai ottenuto, e ha sottratto il controllo della Rete Nera dalle mani di Sememmon e di Manshoon.

Allineamento: Sempre legale malvagio.

Tesoro: Lo stesso del personaggio.

Avanzamento: Lo stesso del personaggio.

Appendice
Talenti e Capacità primarie delle Divinità

Questa appendice di *Fedi e Pantheon* fornisce le informazioni che i giocatori utilizzeranno più frequentemente. Innanzitutto si trova la descrizione di undici nuovi talenti. A seguire, la sezione sulle capacità divine primarie che offre una breve descrizione per ognuna di esse. Dopo le capacità divine primarie si trova la descrizione del dominio del Riposo e di due nuovi incantesimi, *non morto a morto* e *vita certa,* disponibili ai personaggi che scelgono questo dominio. Infine, una sezione sulle divinità mostruose fornisce infomazioni basilari per le divinità di questo tipo.

Descrizioni dei talenti

Escludere Materiali [Metamagia]

Il personaggio può lanciare incantesimi facendo a meno dei componenti materiali.

Prerequisiti: Qualsiasi altro talento di metamagia.

Beneficio: Ricorrere a questo talento consente di lanciare un incantesimo escludendone i componenti materiali. Gli incantesimi sprovvisti di tali componenti, o con un costo di questi superiore a 1 mo, non sono interessati da questo talento. Un incantesimo con esclusione dei materiali utilizza uno slot incantesimo dello stesso livello del normale incantesimo modificato da un qualsiasi altro talento di metamagia.

Factotum [Generale]

Il personaggio ha un'infarinatura delle abilità più disparate.

Prerequisito: 8° livello del personaggio.

Beneficio: Il personaggio può utilizzare tutte le abilità senza addestramento, anche quelle che normalmente richiederebbero addestramento o quelle esclusive di una classe che il personaggio non possiede. Il personaggio, tuttavia, non può acquisire gradi in un'abilità che non può scegliere.

Incantesimi da Licantropo [Generale]

Il personaggio può lanciare incantesimi nella sua forma di licantropo.

Prerequisito: Licantropo, talento Controllare Forma Migliorato oppure 8 gradi in Controllare Forma.

Beneficio: Il personaggio può completare le componenti verbali e somatiche degli incantesimi che lancia quando è in forma di licantropo. Per esempio, quando è nella forma di un lupo, il personaggio può sostituire latrati e movimenti delle zampe alle normali componenti verbali e somatiche di un incantesimo. Può utilizzare qualsiasi focus o componente materiale che può impugnare con un'appendice della forma attuale. Questo talento non permette l'utilizzo di oggetti magici in una forma che non potrebbe solitamente utilizzarli né conferisce la capacità di parlare nella forma da licantropo.

Incantesimo Lontano [Metamagia]

Il personaggio è in grado di lanciare incantesimi di contatto senza dover toccare il bersaglio.

Beneficio: Il personaggio può lanciare un incantesimo che normalmente ha una portata di "contatto" a una distanza fino a 9 metri. L'incantesimo diventa a tutti gli effetti un raggio, quindi è necessario effettuare con successo un attacco di contatto a distanza per raggiungere con l'incantesimo utilizzato il bersaglio. Un incantesimo lontano consuma uno slot incantesimo di due livelli superiore del livello effettivo dell'incantesimo lanciato.

Incantesimo Sacro [Metamagia]

Gli incantesimi del personaggio che infliggono danni sono carichi di potere divino.

Beneficio: La metà dei danni inflitti da un incantesimo sacro proviene direttamente dal potere divino, e non è quindi soggetto ad alcuna riduzione da *protezione dagli elementi* o da magie simili. L'altra metà dei danni inflitti dall'incantesimo è normale, come riportato nella descrizione dell'incantesimo. Un incantesimo sacro consuma uno slot incantesimo di due livelli superiore del livello effettivo dell'incantesimo lanciato. Solo gli incantesimi divini possono essere lanciati come incantesimi sacri.

Maestria Superiore [Generale]

Il personaggio padroneggia l'arte della difesa in combattimento.

Prerequisiti: Int 13, Maestria, bonus di attacco base +6.

Beneficio: Quando il personaggio utilizza il talento Maestria per incrementare la sua Classe Armatura, il numero che sottrae al suo attacco per aggiungerlo alla sua CA può essere un qualsiasi numero

che non superi il suo bonus di attacco base. Questo talento elimina il limite di +5 per il talento Maestria.

Potere Divino [Divino]

Il personaggio può canalizzare energia per incrementare il suo danno in combattimento.

Prerequisiti: Capacità di scacciare o intimorire non morti, Car 13, For 13, Attacco Poderoso.

Beneficio: Il personaggio utilizza uno dei suoi tentativi di scacciare o intimorire non morti per aggiungere il suo bonus di Carisma al danno della sua arma per un numero di round pari al bonus in questione. Questa è una capacità soprannaturale.

Scacciare Intensificato [Speciale]

Il personaggio è in grado di influenzare non morti più potenti attraverso i suoi tentativi di scacciare o intimorire.

Prerequisiti: Car 13, Scacciare Extra.

Beneficio: Quando il personaggio scaccia o intimorisce non morti, può scegliere un numero non superiore al suo livello di chierico. Quel numero viene aggiunto alla sua prova di scacciare, ma viene sottratto ai danni che la stessa prova infligge.

Se il personaggio non ha livelli da chierico, può scegliere un numero non superiore al suo effettivo livello di chierico (per esempio, un paladino può scegliere fino a un numero pari al suo livello da paladino meno due). Se una classe di prestigio aumenta il proprio livello effettivo di scacciare, allora viene usato il livello effettivo in questione.

Scacciare Potenziato [Speciale]

Il personaggio è in grado di scacciare o intimorire un maggior numero di non morti nel corso di un singolo tentativo.

Prerequisiti: Capacità di scacciare o intimorire non morti, Car 13, Scacciare Extra.

Beneficio: Il personaggio può scacciare o intimorire più non morti del solito, ma diventa per lei più difficile influenzare i non morti dotati di un maggior numero di Dadi Vita. Subendo una penalità di -2 alla sua prova per scacciare non morti, può aggiungere +2d6 ai danni che la stessa prova infligge.

Scacciare Rapido [Speciale]

Il personaggio è in grado di scacciare o intimorire non morti in un batter d'occhio.

Prerequisiti: Capacità di scacciare o intimorire non morti, Car 13, Scacciare Extra.

Beneficio: Il personaggio può scacciare o intimorire non morti come azione gratuita, ma con una penalità di -4 sia alla prova per scacciare che ai danni inferti. Viene comunque sempre consentito un solo tentativo per round.

Questo talento può essere utilizzato solo quando il personaggio tenta effettivamente di scacciare o intimorire non morti. Non può essere usato quando si potenzia un talento divino.

Vendetta Divina [Divino]

Il personaggio è in grado di incanalare energia per infliggere danni aggiuntivi ai non morti in un combattimento in mischia.

Prerequisiti: Capacità di scacciare non morti, Scacciare Extra.

Beneficio: Il personaggio utilizza uno dei suoi tentativi giornalieri di scacciare non morti per aggiungere 2d6 danni di energia sacra a tutti i propri attacchi in mischia andati a segno fino alla fine della propria azione successiva. Questa è una capacità soprannaturale.

Capacità divine primarie

Le capacità divine primarie sono poteri speciali posseduti dalle divinità.

I benefici di questi poteri sono brevemente descritti di seguito. Tutto ciò di cui si ha bisogno per utilizzare in gioco una divinità con queste capacità è qui riportato, con l'eccezione dei valori derivati come le CD dei tiri salvezza, i raggi di azione, il numero di creature influenzate e altre cose simili. Per sapere come costruire e utilizzare le proprie divinità, si consulti *Dei e Semidei* per ulteriori dettagli sulle capacità divine primarie.

Abilità Focalizzata Divina: La divinità riceve un bonus alle prove quando utilizza l'abilità selezionata. Se l'abilità selezionata è in relazione con l'area di influenza della divinità, aggiungere il grado della divinità alla CD massima per un'azione gratuita.

Alterare Forma (Str): Come azione equivalente al movimento, la divinità può assumere la forma di una qualsiasi creatura corporea con un massimo di due membra aggiuntive. Conserva il normale bonus di attacco base, la Classe Armatura e i tiri salvezza, mentre guadagna il movimento fisico normale e le capacità sensoriali e respiratorie tipiche della forma assunta.

Alterare Realtà: La divinità può dare forma a un pensiero, come per l'incantesimo *desiderio.* Può duplicare un qualsiasi incantesimo di 9° livello o inferiore (non è richiesta alcuna componente materiale o in PE), la capacità Creare Oggetti, la capacità Creazione Divina, tranne per il fatto che non può creare oggetti magici o creature permanenti. La divinità può modificare un paesaggio in un qualsiasi tipo di terreno desiderato, al ritmo di un cubo con spigolo 3 metri per 1 round di lavoro. L'uso di questa capacità richiede riposo come mostrato nel riquadro.

Alterare Taglia (Sop): Come azione gratuita, la divinità può assumere qualsiasi taglia da Piccolissima a Colossale, o cambiare la taglia di oggetti, famigli, cavalcature personali o armi intelligenti personali per un massimo di 45 kg di peso. La Forza, la Classe Armatura e il bonus di attacco delle creature cambiano in accordo alla tabella Taglia della creatura (vedi Introduzione nel *Manuale dei Mostri*), ma il punteggio di Forza non può mai essere ridotto al di sotto di 1. Il danno base delle armi aumenta o diminuisce in

Riposo necessario per Alterare Realtà

Effetto	Riposo necessario
Incantesimi normali	Nessuno
Incantesimi influenzati da talenti di metamagia	1 round per incremento del livello dell'incantesimo
Rendere permanente un effetto magico o soprannaturale	Il maggiore tra: 10 minuti per livello dell'effetto moltiplicato il numero dei soggetti influenzati, 10 minuti per il totale dei Dadi Vita delle creature influenzate oppure 10 minuti per ogni cubo con spigolo di 3 metri influenzato
Oggetti non magici temporanei	Nessuno
Oggetti non magici permanenti	Raddoppiare il riposo che richiederebbe Creare Oggetto senza alcuna riduzione per la locazione planare
Creature od oggetti magici temporanei	Nessuno
Modificare un paesaggio	1 giorno per cubo con spigolo di 3 metri

accordo alla seguente graduatoria: 1, 1d2, 1d3, 1d4, 1d6, 1d8, 2d6, 2d8, 4d6, 4d8, 8d6, 8d8, 16d6, 32d6. (Localizzare il danno base dell'arma alla sua taglia normale, e contare avanti o indietro per il numero di categorie di taglia aumentate o diminuite per scoprire il nuovo valore).

Arciere Divino: La divinità può attaccare con un'arma a distanza qualsiasi bersaglio a portata d'occhio ed entro il raggio dei sensi personali. Non si applica alcun incremento di gittata all'attacco, e non provoca alcun attacco di opportunità quando attacca con un arco mentre si trova in un'area minacciata. Come azione di round completo, la divinità può tirare una freccia al suo bonus di attacco base più alto a ogni avversario entro il raggio elencato, se possiede il talento Arma Focalizzata con il tipo di arco utilizzato. Quando attacca con un'arma a distanza, la divinità ignora qualsiasi bonus di copertura alla CA del bersaglio o qualsiasi probabilità di essere mancato conferita al bersaglio dall'occultamento.

Arma Focalizzata Divina: La divinità riceve un bonus di +4 ai tiri per colpire con l'arma selezionata.

Attacco Furtivo Divino: Gli attacchi furtivi della divinità infliggono +3d6 danni addizionali, e qualsiasi attacco di opportunità portato dalla divinità è considerato un attacco furtivo. Inoltre La divinità può attaccare ai fianchi o cogliere alla sprovvista (e quindi portare attacchi furtivi) qualsiasi avversario il cui grado divino non superi il proprio. Ogni volta che la divinità infligge danni con un attacco furtivo, anche nel turno seguente della divinità il bersaglio subisce un numero di danni pari al danno bonus da attacco furtivo della divinità. La divinità non può infliggere danno da attacco furtivo agli avversari immuni ai colpi critici.

Avatar: La divinità può creare fino al numero elencato di versioni meno potenti di se stessa. La divinità percepisce ed è a conoscenza di qualsiasi cosa l'avatar veda o sappia, e viceversa. Utilizza ogni avatar come luogo remoto per i suoi poteri di senso e di comunicazione (non ha poteri di senso remoto o di comunicazione remota di per se stesso). La divinità sceglie tra le sue capacità quelle che l'avatar debba avere, rispettando le restrizioni del grado divino. Una divinità impiega un anno per formare un avatar, e deve farlo nel suo reame, a meno che non possieda la capacità divina primaria Creazione Divina. Le statistiche degli avatar elencate per le divinità in questo manuale rappresentano le scelte tipiche di capacità divine primarie.

Bardo Divino: Incrementa il raggio delle capacità di musica bardica come elencato e ne raddoppia gli effetti (bonus ai tiri salvezza, DV bonus, numero di alleati influenzati e così via). La divinità può utilizzare queste capacità anche contro le creature normalmente immuni agli effetti che influenzano la mente (tuttavia, tali creature guadagnano un bonus di +10 al loro tiro salvezza sulla Volontà). La divinità può utilizzare qualsiasi capacità di musica bardica di ispirazione come azione standard, e ha effetto immediatamente dopo. Quando ispira competenza in più alleati, la divinità può scegliere abilità diverse da ispirare per diversi alleati. Se una capacità di musica bardica di ispirazione ha una durata dopo che il bardo interrompe il suo canto, questa durata è pari a dieci volte il normale. Quando un qualsiasi effetto che può essere oggetto di controcanto avviene a portata d'orecchio della divinità, questa può tentare un controcanto come se avesse preparato un'azione per fare ciò.

Benedizione Divina: La divinità conferisce ai mortali un bonus di potenziamento +6 al punteggio di caratteristica selezionata per la durata di un giorno.

Cambiare Forma (Str): La divinità può assumere la forma della creatura elencata. Può conservare la forma assunta indefinitamente, ma recupera la sua forma normale se uccisa. Acquisisce le capacità fisiche e naturali della forma che assume, conservando la propria mente. Guadagna i punteggi di Forza, Destrezza e Costituzione, i mezzi naturali di locomozione e gli attacchi, e le capacità straordinarie (ma non le capacità magiche o soprannaturali). Un corpo con arti aggiuntivi non permette di effettuare un numero di attacchi maggiore del normale (o di migliorare la sua capacità di attaccare con due armi). La velocità della divinità è la più alta tra quella della forma assunta o la sua velocità normale. Qualsiasi parte del corpo o pezzo dell'equipaggiamento che venga separato dal resto del corpo torna alla sua forma originaria, a meno che la forma assunta possa secernere una sostanza o separarsi di una parte del corpo. L'equipaggiamento si trasforma per adattarsi alla nuova forma, oppure si fonde con la nuova forma assunta e diviene inutilizzabile, se la nuova forma non utilizza equipaggiamento. La divinità mantiene i suoi punteggi di Intelligenza, Saggezza e Carisma, il livello e le classi, i punti ferita (nonostante qualsiasi alterazione del suo punteggio di Costituzione), l'allineamento, il bonus di attacco base e i tiri salvezza base, il tipo esterno, le capacità straordinarie, gli incantesimi e le capacità magiche, ma non le capacità soprannaturali. La divinità può lanciare incantesimi di cui possiede le componenti (cioè una voce in grado di articolare suoni umani per la componente verbale, mani umanoidi per la componente somatica e componenti materiali che non siano fusi nella nuova forma). Allo stesso modo può usare i poteri divini consentiti dalle limitazioni della nuova forma. Può cambiare le caratteristiche fisiche come colore e consistenza della pelliccia, della pelle, e il sesso. Può camuffarsi ottenendo un bonus di +15 alle prove di Camuffare.

Celerità Divina: Come azione gratuita, la divinità può utilizzare *velocità* per il numero di round elencato (non necessariamente consecutivi) ogni giorno.

Colpo Anatema: L'arma influenzata guadagna un bonus di potenziamento +4 al tiro per colpire e infligge +4d6 danni extra al nemico designato con qualsiasi arma naturale o manufatta, sia in mischia che a distanza. Questi benefici si sommano a qualsiasi altra proprietà speciale che l'arma possiedà. La capacità Colpo Anatema non si applica a incantesimi, capacità magiche, capacità soprannaturali o capacità divine.

Colpo Distruttivo: Costringe una creatura, un oggetto custodito o un oggetto magico colpito da qualsiasi arma naturale o manufatta della divinità, ad effettuare un tiro salvezza sulla Tempra o essere ridotto a -10 punti ferita. (Le divinità di grado pari o superiore a quello della divinità attaccante non sono soggette a questo effetto). Distrugge completamente o parzialmente (fino al volume massimo elencato) gli oggetti non magici e incustoditi, se sono soggetti agli attacchi fisici.

Colpi Irresistibili: Quando la divinità compie un attacco in mischia con l'arma prescelta contro una creatura, lo risolve come un attacco di contatto in mischia (il colpo dell'arma ignora i bonus di armatura e armatura naturale). Se l'arma colpisce, la creatura colpita deve superare un tiro salvezza sulla Tempra o rimanere stordita per 1d10 round. Un attacco con l'arma prescelta contro un oggetto ignora la durezza dell'oggetto.

Comandare Vegetali: La divinità può far crescere i vegetali entro il raggio elencato una volta al giorno, come per l'incantesimo *crescita vegetale*, tranne per il fatto che non può essere contrastata se non da una divinità di grado superiore. Questa capacità funziona anche in zone in cui non crescono vegetali (come nel mezzo di un deserto), anche se in questo caso i vegetali appassiscono e muoiono dopo un giorno. Inoltre la divinità può sottoporre a charme un numero di creature vegetali pari al suo grado divino, animare i vegetali o far sì che intralcino i suoi nemici. Questa capacità funziona come l'incantesimo *comandare vegetali*, tranne per il fatto che la sua durata massima è pari a un giorno qualsiasi sia l'opzione scelta dalla divinità.

Conoscere la Morte: La divinità conosce l'esatto momento e le circostanze precise della morte di qualsiasi creatura mortale, semplicemente guardandola.

Conoscere i Segreti: La divinità può apprendere l'intera storia di una creatura (incluso qualsiasi segreto imbarazzante o vitale che conosca) semplicemente guardandola. Questa capacità è simile all'incantesimo *conoscenza delle leggende*, tranne per il fatto che fornisce risultati immediati e che al soggetto è concesso un tiro salvezza sulla Volontà per evitarne l'effetto.

Conoscenza Pura: La divinità non fallisce mai una prova di conoscenze bardiche o di sapienza, indipendentemente da quanto sia oscura la conoscenza in questione. La divinità parla e comprende tutte le lingue. Può utilizzare *conoscenza delle leggende* e *analizzare dweomer* come azione gratuita a volontà. Queste

azioni contano per il numero massimo di azioni gratuite al round della divinità.

Controincantesimo Istantaneo: Come azione gratuita, la divinità può controincantare qualsiasi incantesimo lanciato entro la sua visuale, se ha accesso all'incantesimo e se supera la prova di Sapienza Magica richiesta. Questo conta per il normale numero di azioni gratuite che sono permesse ogni round alla divinità.

Controllare Creature: La divinità può comandare creature della specie o del tipo indicati e che siano presenti all'interno della sua visuale. Una volta che viene stabilito il controllo, la distanza (anche transplanare) non è un fattore, sebbene uno Scudo Divino o un incantesimo di interdizione lanciati da divinità di grado superiore blocchino l'effetto. Controllare Creature funziona come l'incantesimo *dominare mostri*, ma non è un effetto che influenza la mente. Al soggetto è concesso un tiro salvezza sulla Volontà per resistere e gli è concesso un altro tiro salvezza se la divinità gli comanda di fare qualcosa contro la sua natura. Se ha già sotto il suo controllo il numero massimo di creature, può ancora tentare di prendere il controllo di altre creature, ma deve prima liberare una o più creature già sotto il suo controllo.

Creare Artefatti: La divinità può creare armi e armature magiche, bacchette, bastoni, oggetti meravigliosi, anelli e pergamene che superano i normali limiti per questi oggetti (come stabilito nella *Guida del DUNGEON MASTER*).

Creare Oggetti: Come azione di round completo, la divinità può creare uno o più semplici oggetti non magici del peso e della taglia specificati. Se la divinità sta utilizzando questa capacità su un piano plasmabile divino oppure nel proprio reame divino raddoppiare i limiti di volume e peso, e triplicare questi limiti se si applicano entrambi i parametri. Gli oggetti non possono avere parti mobili più complesse di un cardine e devono essere composti di un singolo materiale, che non può avere un valore superiore a quello del ferro (1 ma per 0,45 kg). Una volta creati, gli oggetti sono permanenti e non magici. Se la divinità ha l'abilità di Artigianato appropriata, può effettuare una prova di Artigianato quando crea l'oggetto per renderlo perfetto.

Creare Oggetti Superiori: Questa capacità funziona come la capacità Creare Oggetti, tranne per il fatto che una divinità può utilizzare questa capacità per creare qualsiasi tipo di oggetto non magico e che in seguito può essere necessario un periodo di riposo. La divinità può creare un oggetto con un valore di 100 mo senza dover riposare, per ogni 100 mo (o frazione di 100 mo) di valore addizionali, la divinità deve riposare per 10 minuti. Se la divinità sta creando l'oggetto su un piano plasmabile divino o all'interno del proprio reame divino, il valore base è raddoppiato (200 mo), ed è triplicato (300 mo) se si applicano entrambi i parametri.

Creazione Divina: Come azione di round completo, la divinità può creare creature mortali od oggetti magici fino ai limiti di peso o volume indicati. Se la divinità utilizza questa capacità su un piano plasmabile divino o nel proprio reame divino, raddoppiare i limiti di volume e peso di oggetti che la divinità può creare, e triplicare questi limiti se si applicano entrambi i parametri. Se il reame della divinità si trova su un piano plasmabile divino, triplicare il volume e il peso di oggetti che la divinità può creare in quel luogo. Questa capacità funziona come la capacità Creare Oggetti Superiori, tranne per il fatto che può essere utilizzata per creare qualsiasi tipo di creatura che non abbia una grado divino. Il massimo numero di livelli di classe della creatura non può essere superiore a quello della divinità stessa o al suo grado divino, a seconda di quale sia il minore dei due. Il periodo di riposo è pari a 10 minuti moltiplicato per i Dadi Vita della creatura (inclusi quelli per i livelli di classe) per il Grado di Sfida della creatura per ogni creatura creata. La divinità può creare ogni tipo di oggetto magico tranne gli artefatti, esattamente come per la capacità Creare Oggetti Superiori.

Crescita di Creature: Questa capacità funziona proprio come l'incantesimo *crescita animale*, tranne per il fatto che può avere effetto sul numero massimo e il tipo di creature specificati, e queste devono tutte trovarsi entro la visuale della divinità quando vengono influenzate la prima volta. L'effetto dura un giorno.

Dominio Extra: La divinità sceglie un dominio aggiuntivo. Può concedere incantesimi e poteri di questo dominio e utilizzare gli incantesimi e i poteri essa stessa.

***Dono della Vita* (Mag):** La divinità riporta in vita una creatura morta, a prescindere dalla condizione del corpo o quanto tempo sia passato dal decesso. Questa capacità può riportare in vita una creatura contro la sua volontà, ma solo con il permesso della divinità che regna sul mondo dei morti o della divinità che regna sul reame divino in cui risiede l'anima del mortale. Può risorgere elementali o esterni e può resuscitare una creatura la cui anima sia intrappolata, sempre che l'anima non sia controllata da una divinità di grado superiore a quella che sta utilizzando questa capacità. Non può riportare in vita una creatura che sia stata uccisa per mezzo della capacità Mano della Morte o della capacità Vita e Morte di una divinità di grado superiore. Per tutti gli altri aspetti, questa capacità funziona come l'incantesimo *resurrezione pura*.

Druido Divino: La divinità può utilizzare *forma selvatica* per prendere la forma di bestie e bestie magiche in aggiunta alla normali forme animali. Guadagna tutte le capacità straordinarie e soprannaturali della creatura di cui assume la forma.

Esplosione Divina: La divinità può effettuare un attacco di contatto a distanza con un raggio fino alla lunghezza elencata. I bersagli colpiti dal raggio subiscono danni divini come elencato, anche se il raggio può avere l'aspetto di qualsiasi tipo di energia desiderato (un getto di fiamme, un fulmine, un colpo di vento o un qualsiasi altro fenomeno). Non esiste tiro salvezza e non si applica la resistenza all'energia. Il raggio distrugge qualsiasi *muro di forza, muro prismatico* o *sfera prismatica* che colpisca (tutti gli strati di un effetto prismatico vengono distrutti) e prosegue sui bersagli al di là di esso. Uno scudo divino ferma il raggio.

Esplosione Divina di Massa: Questa capacità funziona come la capacità Esplosione Divina, tranne per il fatto che la divinità può indicare il tipo e le dimensioni dell'area oppure fino al numero di bersagli elencato. Ogni utilizzo di questa capacità conta come un utilizzo di Esplosione Divina.

Esplosione di Energia: La divinità può creare un'emanazione del tipo di energia specificato nel raggio elencato. Ogni cosa all'interno dell'area subisce l'ammontare di danni dell'energia elencati. Il danno è dimezzato per coloro che superano un tiro salvezza (Riflessi per acido, elettricità, freddo o fuoco o Tempra per sonora).

Ferire Nemico: Qualsiasi arma (naturale o manufatta) brandita dalla divinità, in aggiunta al danno normale, infligge +1d6 danni per round da lì in poi a causa della perdita di sangue. Ferite multiple dall'arma provocano una perdita di sangue cumulativa (due ferite per +2d6 danni per round e così via). Il sanguinamento può essere fermato solo con una prova di Guarire (CD 15 + il grado della divinità) effettuata con successo o con l'applicazione di un qualsiasi incantesimo *curare* o di un altro incantesimo di guarigione.

Forza Indomita: Se le viene richiesto di effettuare una prova contrapposta che coinvolge la Forza (incluse le prove di lotta), la divinità riceve un bonus divino di +25 al suo tiro. Questo bonus si somma col normale bonus del grado divino.

Guarigione Rapida Divina: La divinità guadagna la guarigione rapida elencata. Arti perduti o parti del corpo recise si riattaccano istantaneamente quando premute contro la ferita sul corpo.

Immunità Energetica Extra: La divinità guadagna l'immunità ad acido, elettricità, freddo, fuoco o sonoro. Questa capacità è efficace anche quando l'attaccante è una divinità di grado superiore.

Imporre Cerca: Questa capacità funziona come l'incantesimo *costrizione/cerca*, tranne per il fatto che funziona solo sui mortali e che può essere rimosso solo da una divinità di grado pari o superiore a quello della divinità che ha imposto la cerca. Tutti i bersagli devono trovarsi entro la visuale della divinità quando vengono influenzati per la prima volta.

Imporre Maledizione: Questa capacità funziona come l'incantesimo *scagliare maledizione*, tranne per il fatto che i mortali non hanno alcun tiro salvezza. Le divinità di grado pari o inferiore sono soggette a questa capacità, ma hanno diritto a un tiro salvezza sulla Volontà per resistervi. La maledizione può essere rimossa solo da una divinità di grado pari o superiore a quello

della divinità che ha imposto la maledizione. La divinità può influenzare al massimo il numero di creature elencato alla volta, ma tutti i bersagli devono trovarsi entro la sua visuale.

Incantatore Divino: La divinità guadagna slot incantesimi sopra il 9° livello come indicato. Utilizza questi slot per incantesimi preparati o lanciati con talenti di metamagia o per incantesimi di livello inferiore. La divinità non provoca alcun attacco di opportunità per il lancio di incantesimi in aree minacciate, e i benefici del talento Incantesimo Focalizzato si applicano su ogni incantesimo che lancia.

Incantesimi da Mago Spontanei: Questa capacità funziona come la capacità del chierico di lancio spontaneo degli incantesimi *curare*, tranne per il fatto che si applica agli incantesimi da mago. La divinità deve avere un punteggio di Intelligenza e livelli da mago sufficienti per poter lanciare l'incantesimo desiderato.

Incantesimo Focalizzato Divino: Incrementa la CD del tiro salvezza della scuola di incantesimi selezionata.

Iniziativa Suprema (Str): La divinità è prima nell'ordine di iniziativa, a prescindere dal risultato della sua iniziativa o dal risultato dell'iniziativa di chiunque altro nell'incontro o nella battaglia. Se due o più divinità con questa capacità sono coinvolte nella stessa battaglia, agiscono in ordine di grado divino. Se hanno lo stesso grado divino, effettuare una prova di iniziativa per ogni divinità, e la divinità con il punteggio maggiore agisce per prima. Gli altri combattenti seguono in ordine di iniziativa regolare dopo l'ultima divinità con la capacità Iniziativa Suprema. La divinità può scegliere di ritardare o di preparare un'azione, e farlo modifica l'iniziativa così come descritto nel Capitolo 8 del *Manuale del Giocatore*. La divinità può anche riorganizzare, recuperando così la sua posizione all'inizio dell'ordine di iniziativa.

Intrattenimento Irresistibile: Quando la divinità intraprende un qualsiasi tipo di intrattenimento come azione di round completo, crea uno qualsiasi degli effetti seguenti. Ha effetto sul numero massimo di creature elencato, entro un'esplosione del raggio specificato, centrata sulla divinità. Una volta che una creatura effettua con successo un tiro salvezza contro uno degli intrattenimenti della divinità, essa non può essere influenzata per un giorno.

- Le creature che falliscono un tiro salvezza sulla Volontà sono talmente rapite dall'intrattenimento che diventano incapaci di compiere azioni. Subiscono una penalità di -4 alla Classe Armatura, non possono superare i tiri salvezza sui Riflessi (tranne che con un 20 naturale) e non possono usare scudi. Questi effetti durano per tutto il tempo in cui la divinità continua nell'intrattenimento e fino a 1 round per grado divino da quel momento in poi.
- Le creature influenzate diventano beatamente calme, sono immuni alla paura e agli effetti di compulsione e ira, e qualsiasi altro effetto simile già in azione viene contrastato e dissolto, tranne per quelli creati da divinità di grado superiore a quello della divinità impegnata nell'intrattenimento. Questi effetti durano per tutto il tempo in cui la divinità continua nell'intrattenimento e fino a 1 round per grado divino da quel momento in poi.
- Le creature che falliscono un tiro salvezza sulla Volontà cadono nel sonno per 1 ora per grado divino o fino a quando non vengono svegliate. Questo effetto funziona come l'incantesimo *sonno*, tranne per il fatto che può avere effetto su qualsiasi creatura vivente. La divinità può porre termine all'effetto quando vuole.
- Le creature che falliscono un tiro salvezza sulla Tempra sono così profondamente commosse che muoiono. Solo le creature viventi con Dadi Vita pari o inferiori al grado divino della divinità sono influenzate.

Ira Divina: Questa capacità sostituisce la capacità ira barbarica. La divinità può attivare questa capacità solo dopo aver subito danni da un'arma e dura fino a 1 ora, anche se la divinità può porvi termine prima. Guadagna un bonus di ira +5 ai tiri per colpire, per i danni, ai tiri salvezza sulla Volontà e sulla Tempra, alle prove di Forza e Costituzione, e incrementa la resistenza agli incantesimi e le resistenze all'energia di +10. La divinità può anche compiere un'azione parziale extra ogni round. Mentre è in ira, la divinità subisce una penalità di ira -5 alla Classe Armatura e non può intraprendere azioni che richiedano pazienza e concentrazione, come muoversi silenziosamente, lanciare incantesimi e utilizzare capacità divine primarie.

Ispirazione Divina: La divinità può ispirare lo specifico stato emotivo nel numero di creature elencato entro la propria visuale. Gli effetti specifici dipendono dallo stato emotivo indotto, come descritto in seguito.

Coraggio: Le creature ammaliate diventano immuni agli effetti di paura e ricevono un bonus morale di +2 ai tiri per colpire, tiri per i danni delle armi, prove di abilità e tiri salvezza sulla Volontà.

Frenesia: Le creature in frenesia si consumano in bevute, feste e danze a meno che non vengano attaccate o percepiscano una minaccia alla loro sicurezza. provocate alla violenza. Le creature in frenesia ricevono un bonus morale di +4 ai punteggi di Forza e Destrezza, una penalità di -4 alla Saggezza e una penalità di -2 alla CA. I soggetti possono tentare un tiro salvezza sulla Volontà per resistere agli effetti. Questa è una compulsione che influenza la mente.

Rabbia: Le creature ammaliate ricevono un bonus morale di +4 ai punteggi di Forza e di Costituzione, un bonus morale di +2 ai tiri salvezza sulla Volontà e una penalità di -2 alla CA. Sono obbligate a combattere a sprezzo del pericolo. I soggetti possono tentare un tiro salvezza sulla Volontà per resistere agli effetti. Questa è una compulsione che influenza la mente.

Speranza: Le creature ammaliate guadagnano un bonus morale di +4 ai tiri salvezza, ai tiri per colpire, alle prove di caratteristica, alle prove di abilità e ai tiri per i danni delle armi.

Timore: Le creature ammaliate devono effettuare con successo una prova di Saggezza per attaccare o combattere. Se falliscono la prova, le creature fuggono in preda al panico per 1d4 round. Se la prova riesce, le creature non devono più effettuare la prova per 10 minuti. Le creature ammaliate subiscono anche una penalità morale di -2 ai tiri per colpire, ai tiri per i danni delle armi, alle prove di abilità e ai tiri salvezza sulla Volontà.

Amore e desiderio: Un effetto di amore fa sì che il bersaglio si innamori della creatura specificata, inseguendo ogni opportunità di starle vicino e di conquistarsi il suo affetto. Un effetto di desiderio è simile, ma il bersaglio cerca ogni opportunità per diventare fisicamente intimo della creatura specificata. I soggetti possono tentare un tiro salvezza sulla Volontà per resistere agli effetti. Questa è una compulsione che influenza la mente.

Ladro Divino: Quando viene colpita da un attacco dell'avversario che aveva indicato come bersaglio della propria capacità di schivare, la divinità può tentare un tiro salvezza sui Riflessi (CD = 10 + danno inflitto) per negare gli interi danni dell'attacco. Se la divinità passa entro 1,5 metri da una trappola, le è concessa una prova di Cercare per notarla come se la stesse cercando attivamente. La divinità può stabilire l'esatto valore di qualsiasi tesoro possa vedere. Determina anche cosa stia trasportando una qualsiasi creatura e dove sia conservato ogni oggetto.

Mano della Morte: La divinità pone fine alla vita di qualsiasi mortale entro la portata dei suoi sensi indicandolo. Deve esserci una linea di effetto continua tra la divinità e il bersaglio. Questa capacità funziona come l'incantesimo *distruzione*, tranne per il fatto che non ha componenti materiali. Anche se effettua con successo il tiro salvezza sulla Tempra, il bersaglio subisce 10d6 danni. Un mortale ucciso da questo attacco non può essere rianimato né resuscitato, tranne che da una divinità di grado divino pari o superiore che utilizzi la capacità divina primaria Dono della Vita, Vita e Morte o Vita e Morte di Massa.

Mente della Bestia: Produce uno dei seguenti effetti.

Addormentare: Trasforma qualsiasi creatura che fallisca un tiro salvezza sulla Tempra in un vegetale o un animale approssimativamente della stessa taglia o fino a 2 categorie di taglia più piccolo. I soggetti trasformati in vegetali diventano oggetti; quelli trasformati in animali hanno le stesse capacità e statistiche di un animale della specie scelta.

Risveglio: Come per l'incantesimo *risveglio*, tranne per il fatto che l'effetto dura un massimo di un giorno e la creatura risve-

gliata obbedisce ai comandi della divinità al meglio delle sue capacità. Tutti i bersagli devono trovarsi entro la visuale della divinità quando vengono influenzati per la prima volta.

Metamagia Automatica: La divinità può applicare un talento di metamagia scelto agli incantesimi della classe selezionata, o alle capacità magiche. Gli incantesimi influenzati non utilizzano slot di livello superiore.

Monaco Divino: Gli attacchi senz'armi della divinità sono considerati come un'arma magica tagliente con bonus di potenziamento +5 e le capacità speciali affilata, legale e vorpal. Se la divinità preferisce, l'attacco può essere contundente invece di tagliente, ma le qualità affilata e vorpal non si applicano. Qualsiasi attacco senz'armi che la divinità compie ha un danno base di 2d12. Inoltre, la divinità può utilizzare il talento Deviare Frecce per deviare qualsiasi numero di attacchi a distanza (inclusi gli incantesimi con attacco di contatto a distanza) in un singolo round, come se fossero frecce. Per gli incantesimi, il livello dell'incantesimo va aggiunto alla CD per deviare l'attacco. Quando devia un qualsiasi attacco, questo è riflesso sull'attaccante, utilizzando il bonus di attacco base a distanza della divinità.

Movimento Libero: La divinità può muoversi della sua velocità una volta per round come azione gratuita.

Onda del Caos: Questa capacità crea un effetto di *confusione* (come se fosse lanciato da uno stregone di livello 10 + il grado divino) che si estende dalla divinità in una propagazione del raggio indicato. Le creature all'interno della propagazione devono effettuare con successo un tiro salvezza sulla Volontà per resistere all'effetto.

Oratoria Divina: Come azione di round completo, la divinità può convincere con la sola forza delle parole gli altri a intraprendere un certo corso di azioni, in accordo ai parametri elencati.

Padronanza Arcana: La divinità può preparare qualsiasi incantesimo da mago sulla lista degli incantesimi da mago, che è in grado di lanciare senza utilizzare un libro degli incantesimi, oppure inventa nuovi incantesimi da mago/stregone senza doverli ricercare.

Padronanza dell'Artigianato: La divinità crea un oggetto perfetto usando il prezzo e il tempo di creazione dell'oggetto base. Tale oggetto ha il doppio dei punti ferita e la sua CD per romperlo è incrementata di +10. La creazione di oggetti magici non epici richiede un giorno per 5.000 mo del prezzo base dell'oggetto (minimo un giorno).

Padronanza dei Non Morti: Come azione gratuita, la divinità può comandare o distruggere automaticamente il numero di creature non morte specificato, tanto spesso quanto desidera. Questo conta per il numero massimo di azioni gratuite al round.

Padronanza Divina dell'Acqua: La divinità guadagna un bonus di competenza ai tiri per colpire, ai danni e alla Classe Armatura pari al suo grado divino se sia le divinità che i suoi avversari stanno toccando la stessa massa d'acqua. Inoltre, come azione di round completo, la divinità può creare a volontà una gigantesca onda di marea che colpisce un tratto di costa pari a 1,6 chilometri per grado divino. Sulla terra l'onda obbliga le creature raggiunte dall'acqua a effettuare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 15) per non essere spazzate via, subendo 1d6 danni debilitanti al round (1d3 danni con una prova riuscita di Nuotare con CD 20), se sono di taglia Grande o inferiore, per non essere buttate a terra (se Enormi) o per non essere frenate (se Mastodontiche o Colossali). (Vedi la sezione sui pericoli del tempo atmosferico nella *Guida del DUNGEON MASTER*). L'onda distrugge tutti gli edifici in legno e il 25% degli edifici in pietra. Sul mare l'onda di marea capovolge le navi e le riduce in pezzi. Inoltre la divinità può percepire automaticamente, entro il raggio indicato, la posizione di qualsiasi cosa che sia in contatto con la stessa massa d'acqua.

Padronanza Divina dell'Aria: La divinità guadagna un bonus di competenza ai tiri per colpire, ai danni, e alla Classe Armatura pari al suo grado divino se sia la divinità che il suo avversario sono in volo. Vola con manovrabilità perfetta. Quando è in volo, la divinità percepisce la posizione di qualsiasi creatura corporea entro il raggio specificato, grazie alle turbolenze che la creatura provoca nell'aria.

Padronanza Divina delle Armi: La divinità riceve i benefici dei talenti Arma Focalizzata, Specializzazione in un'Arma e Critico Migliorato quando brandisce qualsiasi arma semplice o da guerra.

Padronanza Divina delle Battaglie: La divinità può compiere un illimitato numero di attacchi di opportunità in un round, anche se può compiere solo un attacco contro un singolo avversario per singola opportunità in un round. Come azione di round completo, la divinità può compiere un attacco in mischia applicando l'intero bonus di attacco base contro ogni avversario entro la portata. Questa azione non provoca alcun attacco di opportunità.

Padronanza Divina del Fuoco: La divinità guadagna un bonus di competenza ai tiri per colpire, ai danni, e alla Classe Armatura pari al suo grado divino se sia la divinità che il suo avversario stanno toccando del fuoco o utilizzano armi con le capacità speciali infuocata o esplosione di fiamme. Guadagna l'immunità agli effetti del fuoco e del calore. La divinità percepisce la posizione di qualsiasi creatura entro il raggio indicato, dal disturbo generato dalla creatura nella temperatura ambiente. Ha il completo controllo su tutti i fuochi non magici e può duplicare l'effetto di qualsiasi incantesimo con il descrittore fuoco come azione standard.

Padronanza Divina della Terra: La divinità guadagna un bonus di competenza ai tiri per colpire, ai danni, e alla Classe Armatura pari al suo grado divino se sia la divinità che il suo avversario stanno toccando il suolo. Guadagna la capacità di attraversare la roccia, i detriti o qualsiasi tipo di materiale basato sulla terra (eccetto i metalli), senza lasciare alcun buco o tunnel dietro di sé, né creare alcun tipo di tremito sul terreno o altro segno della sua presenza. Usa la percezione tellurica, che le permette di percepire automaticamente la posizione di qualunque cosa sia a contatto con il terreno entro il raggio specificato. La divinità ha il completo controllo su tutte le cose fatte di terra (inclusi la pietra e il metallo), o altera la forma di qualsiasi quantità di terreno come azione gratuita. Questa capacità può duplicare gli effetti degli incantesimi *scolpire pietra, muovere il terreno, stretta corrosiva, trasmutare roccia in fango, trasmutare fango in roccia* e *disintegrazione* con qualsiasi oggetto di terra, pietra o metallo come bersaglio. La divinità può anche trasmutare qualsiasi oggetto, che possa vedere, fatto di terra, pietra o metallo in un tipo differente, come cambiare una moneta d'argento in un moneta d'oro.

Paladino Divino: L'aura di coraggio della divinità conferisce un bonus morale di +8 ai tiri salvezza contro gli effetti di paura e si estende a tutti gli alleati entro 30 metri. La divinità può punire il male tre volte al giorno e incrementa il danno per questi attacchi come indicato.

Parlare con le Creature (Sop): Questa capacità funziona come un incantesimo *parlare con gli animali* o *parlare con i vegetali* permanente, o come un incantesimo *linguaggi* che permette di parlare solo con il tipo specificato di creatura.

Possedere Mortali: La divinità può possedere qualsiasi mortale che fallisca un tiro salvezza sulla Volontà in ogni luogo che i suoi sensi possano percepire. Se il mortale è consenziente, la divinità non può essere bloccata o espulsa, tranne che da Scudo Divino o Alterare Realtà (utilizzate da parte di una divinità di grado superiore). Tuttavia, se il mortale non è consenziente, gli incantesimi che prevengono la possessione bloccano questa capacità, mentre gli incantesimi che la terminano espellono la divinità. Il mortale posseduto diventa a tutti gli effetti un avatar della divinità per quel che riguarda i poteri di senso e di comunicazione. Il mortale guadagna il tipo della divinità, +1 punto ferita per grado divino della divinità e un bonus alla Classe Armatura pari alla metà del grado divino. Intelligenza, Saggezza e Carisma diventano 5 punti inferiori a quelli della divinità o restano quelli del mortale nel caso siano migliori. Il mortale può utilizzare le sue abilità e quelle della divinità, e utilizza quella propria di chi, tra i due, ha più gradi nell'abilità nel caso l'abbiano entrambi. I bonus di caratteristica, alle abilità e ai tiri salvezza riflettono i nuovi punteggi di caratteristica.

Potere della Fortuna: La divinità può dare la buona o la cattiva fortuna al numero massimo di creature elencato. Tutte le creature devono trovarsi entro la visuale della divinità quando vengono influenzate la prima volta. I soggetti ricevono il bonus o la pena-

lità di fortuna elencato ai tiri per colpire, ai tiri salvezza e alle prove per un giorno. Inoltre, qualsiasi creatura che attacchi la divinità subisce automaticamente la penalità di fortuna e questa non conta per il numero di usi giornalieri della divinità.

Potere della Natura: Come azione di round completo, la divinità può effettuare una qualsiasi delle azioni seguenti nel raggio elencato, a volontà: creare o sopire i venti per produrre qualsiasi condizione, dalla bonaccia al tornado; fissare la temperatura a un qualsiasi valore compreso tra -46° C e +49° C; scuotere la terra, come per l'incantesimo *terremoto*; o creare pioggia, neve, nevischio, grandine o tempeste di fulmini. Questi effetti permangono per la durata elencata, a meno che la divinità non vi ponga termine prima (azione gratuita).

Potere della Verità: Questa capacità funziona come l'incantesimo *rivela bugie*, tranne per il fatto che funziona continuamente e si applica a qualsiasi creatura che la divinità possa percepire, eccetto le divinità di grado superiore. Inoltre obbliga il numero elencato di creature ad effettuare con successo un tiro salvezza sulla Volontà o a essere sincere per un giorno. (Tutte le creature devono trovarsi entro la visuale della divinità quando vengono influenzate la prima volta). I soggetti che effettuano con successo il tiro salvezza divengono immuni a questa capacità per un giorno.

Presenza Terrificante: Ogni volta che la divinità attacca o compie un gesto intimidatorio, i nemici entro un'esplosione del raggio di 9 metri devono effettuare un tiro salvezza sulla Volontà o divenire scossi (se all'interno dell'esplosione, ma non bersagli diretti della divinità) o cadere in preda al panico (se bersagli diretti). Entrambi gli effetti durano 3d6 round. I soggetti che effettuano con successo il tiro salvezza divengono immuni a questa capacità per un giorno.

Qualità dei Non Morti: Come i non morti, la divinità è immune al veleno, sonno, paralisi, stordimento, malattia, effetti mortali e agli effetti necromantici, e a qualsiasi effetto che richieda un tiro salvezza sulla Tempra, a meno che non abbia effetto sugli oggetti. Ignora gli effetti che influenzano la mente (charme, compulsioni, finzioni, trame, ed effetti di morale). La divinità non è soggetta ai colpi critici, danni debilitanti, danni alle caratteristiche, risucchio delle caratteristiche o risucchio di energia.

Radiosità Divina: La divinità può emettere luce dal suo corpo. Questa luce contrasta e dissolve tutti gli effetti di oscurità (a meno che non siano creati da una divinità di grado superiore) e provoca dolore e danni alle creature non morte, le quali subiscono 2d8 danni per round senza possibilità di tiro salvezza. In alternativa, come azione di attacco completo, la divinità può generare fino a tre raggi di luce scorticante. Ogni raggio infligge 1d6 danni per ogni 2 gradi divini, oppure 1d12 danni per ogni 2 gradi divini contro i non morti.

Ranger Divino: Qualsiasi arma brandita dalla divinità contro uno dei suoi nemici prescelti è considerata un'arma anatema contro quel tipo di creatura. Può seguire tracce alla sua normale velocità, considera tutti i terreni normali come terreno molto soffice per quanto riguarda seguire le tracce e ignora i modificatori alla CD per il tempo o il clima. Utilizza l'abilità Conoscenza delle Terre Selvagge per seguire le tracce delle creature sull'acqua (CD 60), sott'acqua (CD 80) o attraverso l'aria (CD 120).

Resistenza all'Energia Incrementata: La divinità guadagna resistenza resistenza extra al tipo di energia selezionato.

Resistenza agli Incantesimi Incrementata: Aumenta la resistenza agli incantesimi della divinità.

Richiamare Creature: La divinità richiama creature della specie o del tipo specificato attraverso un effetto simile a quello creato dall'incantesimo *portale*, tranne per il fatto che la connessione si apre solo sul Piano Materiale. Le creature servono la divinità al meglio delle loro possibilità. Il numero di creature elencato è il numero massimo di creature poste al servizio simultaneamente in un dato momento.

Ricordo Divino: La divinità ricorda ogni evento del tipo specificato, che sia mai avvenuto.

Riduzione del Danno Incrementata: Incrementa entrambi i parametri della riduzione del danno della divinità.

Rinvigorimento: La divinità si riforma 1d10 giorni dopo aver subito, da parte di una qualsiasi creatura che non sia una divinità di grado superiore, un attacco che l'abbia distrutta, o nel numero di giorni specificato (minimo uno) se l'attacco avviene nel proprio reame divino.

Schivare Divino: Applicare la probabilità percentuale di mancare specificata a qualsiasi attacco fisico o incantesimo con bersaglio singolo diretto contro la divinità, o ad area di effetto che la includa. Qualsiasi tiro salvezza normalmente concesso si applica agli attacchi che oltrepassino la percentuale di mancare.

Scudo Divino: Come azione gratuita, la divinità può creare uno scudo che dura 10 minuti e annulla l'ammontare di danni specificato da qualsiasi fonte, incluso un attacco di Esplosione Divina. Una volta che lo scudo ha bloccato quel danno, scompare. Gli effetti di più scudi divini non si sommano.

Scudo Divino ad Area: La divinità crea una barriera trasparente (come la capacità Scudo Divino) in un qualsiasi luogo entro la visuale della divinità. La divinità può scegliere che la barriera sia mobile rispetto a un oggetto incustodito o ad una creatura consenziente, che la barriera sia a senso unico (permettendo alle creature protette di attaccare attraverso di essa) e/o che sia plasmata a fior di pelle attorno a una creatura consenziente per impedire gli attacchi di contatto.

Senso della Battaglia: La divinità conserva il suo bonus di Destrezza alla Classe Armatura anche quando è colta alla sprovvista o attaccata da un avversario invisibile; nega anche gli attacchi furtivi, ai fianchi e la sorpresa. Questi benefici non si applicano contro attaccanti di grado divino superiore.

Spaccare e Separare: La divinità può distruggere con un tocco una qualsiasi arma od oggetto venga usato in combattimento contro di essa se fallisce il tiro salvezza. Considerare un tocco effettuato con successo come una combinazione di un incantesimo *disintegrazione* e di un incantesimo *disgiunzione di Mordenkainen*, entrambi indirizzati esclusivamente all'oggetto toccato. Un oggetto resta vulnerabile a questa capacità per un giorno dopo che è stato utilizzato contro la divinità.

Specializzazione Divina in un'Arma: Incrementa il danno inflitto dall'arma selezionata di un numero pari al grado della divinità. Se l'arma selezionata è un'arma a distanza, il danno extra si applica solo ai bersagli che la divinità può vedere.

Splendore Divino: Qualsiasi mortale che si avvicini alla divinità nella sua forma naturale entro il raggio indicato muore istantaneamente, senza tiro salvezza.

Tempesta di Energia: La divinità può circondarsi con un vortice dell'energia specificata che si estende da essa in un'emanazione del raggio indicato. Gli attacchi con armi da lancio e i proiettili falliscono se sono compiuti da creature all'interno dell'area o indirizzate verso creature all'interno dell'area o se la loro traiettoria attraversa l'area. Le tempeste di energia infliggono l'ammontare di danno del tipo di energia specificati al round.

Tempesta Divina: La divinità può circondarsi di un vortice di forza sacra o sacrilega che si estende da essa in un'emanazione del raggio indicato. Gli attacchi con armi da lancio e proiettili falliscono se sono compiuti da creature all'interno dell'area o sono indirizzate a creature all'interno dell'area o se la loro traiettoria attraversa l'area. Inoltre, la forza espelle le creature il cui allineamento sull'asse etico (legale-caotico) è opposto a quello della divinità e danneggia le creature il cui allineamento sull'asse morale (buono-malvagio) è opposto a quello della divinità. (Se l'allineamento della divinità è neutrale su uno dei due assi, l'effetto corrispondente non si manifesta). Le creature influenzate nell'area devono effettuare un tiro salvezza sulla Tempra per ogni effetto. Il fallimento per l'effetto di espulsione indica che la creatura viene sollevata e scagliata via, a dispetto della taglia, e subisce 1d6 danni per ogni 3 metri di volo. Queste creature possono tentare di rientrare nell'area, ma devono effettuare un nuovo tiro salvezza. Il successo indica che le creature non sono influenzate dal vortice per un giorno. Il fallimento per l'effetto che infligge danno indica che le creature subiscono 1 punto di danno sacro, o sacrilego, per grado divino. Un tiro salvezza effettuato con successo nega il danno, ma le creature devono effettuare un nuovo tiro salvezza il round seguente se si trovano ancora all'interno dell'area.

Trasformazione (Str): Questa capacità funziona come la capacità Cambiare Forma, tranne per quanto segue. La divinità può assumere la forma di un animale, bestia, bestia magica, drago, folletto, gigante, umanoide, umanoide mostruoso o vegetale, ma la forma assunta deve essere sia vivente che corporea. La divinità guadagna un bonus di +20 alle sue prove di Camuffare.

Trasformazione Pura (Str): Questa capacità funziona come la capacità Cambiare Forma, tranne per il fatto che la divinità può assumere qualunque forma, oggetto o creatura, vivente o non vivente, corporea o incorporea, e guadagna le capacità soprannaturali della forma assunta. La divinità guadagna un bonus di +20 alle sue prove di Camuffare.

Traslazione: Il movimento locale o via terra della divinità è raddoppiato (vedi il *Manuale del Giocatore*). Può conferire simultaneamente lo stesso beneficio al numero di creature elencato. Tutte le creature devono trovarsi entro la visuale della divinità quando vengono influenzate la prima volta. Inoltre, l'altezza della divinità non limita la distanza a cui può saltare.

Vedere Magia: Questa capacità funziona come *individuazione del magico*, tranne per il fatto che copre tutta l'area che si trova nella visuale della divinità e quest'ultima conosce immediatamente il numero di aure presenti, con la loro posizione e forza. La divinità deve effettuare una prova di Sapienza Magica per identificare la scuola di ogni aura.

Vista Nitida: La divinità può vedere le illusioni, le creature e gli oggetti trasmutati, e le creature o gli oggetti camuffati per quello che sono realmente. Questa capacità funziona come l'incantesimo *visione del vero*, tranne per il fatto che non rivela gli allineamenti delle creature e che vanifica i camuffamenti normali.

Vita e Morte: La divinità pone fine alla vita di qualsiasi mortale, o riporta in vita un mortale defunto. Il soggetto deve trovarsi in un luogo che la divinità possa percepire, direttamente o remotamente. Se la divinità non può vedere il soggetto, essa lo deve identificare senza ombra di dubbio in una qualche maniera. Questa capacità funziona attraverso i confini planari e penetra qualsiasi barriera tranne uno Scudo Divino. Se la divinità decide di uccidere un mortale, la capacità funziona come l'incantesimo *distruzione*, tranne per il fatto che non ci sono componenti materiali né tiro salvezza. Dopo di ciò, il mortale non può essere rianimato né resuscitato se non da una divinità di grado pari o superiore che utilizzi la capacità divina primaria Dono della Vita o Vita e Morte. Se la divinità riporta alla vita un mortale, questa capacità funziona come l'incantesimo *resurrezione pura*, tranne per il fatto che non ha componenti materiali ed è irrilevante quanto tempo sia passato dal momento della morte del soggetto. Questa capacità non può riportare in vita una creatura contro il suo volere, ma può resuscitare un elementale o un esterno o una creatura la cui anima sia intrappolata, sempre che l'anima non sia controllata da una divinità di grado superiore a quella che sta utilizzando questa capacità. Questa capacità non può riportare in vita una creatura che sia stata uccisa per mezzo della capacità divina primaria Mano della Morte, Vita e Morte o Vita e Morte di Massa di una divinità di grado superiore. Dopo un qualsiasi utilizzo di questa capacità, la divinità deve riposare per 1 minuto per Dado Vita della creatura influenzata, a meno che non abbia il dominio Morte o Riposo.

Vita e Morte di Massa: Come Vita e Morte, tranne per il fatto che la divinità può influenzare un qualsiasi numero di mortali.

Dominio del Riposo

Il dominio del Riposo è simile a quello della Morte descritto nel *Manuale del Giocatore*, ma viene concesso dalle divinità di allineamento buono a quei chierici che non possono lanciare incantesimi malvagi. Le divinità Jergal, Kelemvor, Osiris e Urogalan nell'*Ambientazione di Forgotten Realms* dovrebbero avere il dominio del Riposo invece del dominio della Morte.

Divinità: Jergal, Kelemvor, Osiris, Urogalan

Poteri concessi: L'incantatore può utilizzare un *tocco della morte* una volta al giorno. Il tocco è una capacità magica che ha un effetto mortale. L'incantatore deve effettuare con successo un attacco di contatto in mischia contro una creatura vivente (utilizzando le regole per gli incantesimi a contatto). Quando riesce a entrare in contatto, tira 1d6 per ogni livello da chierico. Se il totale è pari o superiore ai punti ferita della creatura, quest'ultima muore.

Incantesimi del dominio del Riposo

1 **Visione della morte:** Determina le condizioni dei soggetti in fin di vita nel raggio di 9 m.
2 **Riposo inviolato:** Preserva un cadavere.
3 **Parlare con i morti:** Un cadavere risponde a una domanda per ogni due livelli.
4 **Interdizione alla morte:** Concede immunità agli incantesimi e agli effetti mortali.
5 **Distruggere viventi:** Un attacco di contatto uccide il soggetto.
6 **Non morto a morto:** Distrugge 1d4 DV di non morti per livello (vedi sotto).
7 **Distruzione:** Uccide i soggetti e ne distrugge i resti.
8 **Vita certa:** Protegge l'incantatore da un tipo di morte certa (vedi sotto).
9 **Lamento della banshee:** Uccide una creatura per livello.

Non morto a morto

Necromanzia
Livello: Chr 6, Mag/Str 6, Riposo 6
Componenti: V, S, M, FD
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Area: Varie creature non morte in un'esplosione del raggio di 15 m
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo incantesimo spegne la forza che anima le creature non morte, uccidendole all'istante, annientando un ammontare di 1d4 DV di creature non morte per livello dell'incantatore (massimo 20d4). Le creature con meno DV sono le prime a soccombere; tra le creature con pari DV, quelle più vicine al punto di origine dell'esplosione sono colpite per prime.

Componente materiale: La polvere di un diamante frantumato del valore di almeno 500 mo.

Vita certa

Abiurazione
Livello: Riposo 8
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 round
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: 1 minuto per ogni 2 livelli

Questo incantesimo consente all'incantatore di proteggersi da alcune condizioni (come essere immerso nell'olio bollente o essere sepolto da una valanga) che in altre situazioni causerebbero morte certa. Ci si può proteggere solamente da un avvenimento o da una condizione naturale, non da un incantesimo o dall'azione di una creatura (come il soffio di un drago o le spade di un gruppo di banditi). Occorre specificare la condizione da cui ci si vuole proteggere, e l'incantesimo funziona solamente contro questa condizione. Se si verifica tale evento nel corso della durata dell'incantesimo, l'incantatore non avverte alcun disagio e non subisce alcun danno. Tuttavia, l'incantesimo non protegge gli oggetti indossati. Al termine della durata dell'incantesimo, la condizione specificata avrà i normali effetti sull'incantatore, se costui è ancora esposto ad essa.

Componente materiale: Un unguento fatto di sciroppo di pesca e cinabro.

Pantheon Faerûniano

Nome (Potere)	Allin.	Domini	Arma preferita
Akadi (Mag)	N	Aria, Illusioni, Inganno, Viaggio	Un ciclone (mazzafrusto pesante)
Auril (Min)	NM	Acqua, Aria, Male, Tempeste	"Carezza della Vergine del Gelo" [ascia di ghiaccio] (ascia da battaglia)
Azuth (Min)	LN	Conoscenza, Illusioni, Incantesimi, Legge, Magia	"Il Vecchio Bastone" (bastone ferrato)
Bane (Mag)	LM	Distruzione, Legge, Male, Odio, Tirannia	La Mano Nera di Bane [guanto d'arme nero] (morning star)
Beshaba (Int)	CM	Caos, Fato, Fortuna, Inganno, Male	"Malasorte" [flagello con ganci] (flagello)
Cavaliere Rosso (Semi)	LN	Guerra, Legge, Nobiltà, Pianificazione	"Scacco Matto" (spada lunga)
Chauntea (Mag)	NB	Animale, Bene, Protezione, Rinnovamento,Terra, Vegetale	Una manciata di grano (falce)
Cyric (Mag)	CM	Caos, Distruzione, Illusioni, Inganno, Male	"Lama di Rasoio" (spada lunga)
Deneir (Min)	NB	Bene, Conoscenza, Protezione, Rune	Un glifo rotante (pugnale)
Eldath (Min)	NB	Acqua, Bene, Famiglia, Protezione, Vegetale	Rete (una rete o una rete che fa danni come un colpo senz'armi)
Finder Wyvernspur (Semi)	CN	Caos, Charme, Rettili, Rinnovamento	"Spada delle Canzoni" (spada bastarda)
Garagos (Semi)	CN	Caos, Distruzione, Forza, Guerra	"Il Tentacus" [una specie di girandola a cinque punte, che finiscono tutte con una spada] (spada lunga)
Gargauth (Semi)	LM	Charme, Inganno, Legge, Male	"Corruzione" (pugnale o pugnale da lancio)
Gond (Int)*	N	Artigianato, Conoscenza, Fuoco, Metallo, Pianificazione, Terra	"Capomastro" (martello da guerra)
Grumbar (Mag)	N	Caverne, Metallo, Tempo, Terra	Un pugno di pietra (martello da guerra)
Gwaeron Windstrom (Semi)	NB	Animale, Bene, Conoscenza, Vegetale, Viaggio	"Cuore di Fiamma" (spadone)
Helm (Int)	LN	Forza, Legge, Pianificazione, Protezione	"Semprevigile" (spada bastarda)
Hoar (Semi)	LN	Castigo, Fato, Legge, Viaggio	"Pungiglione del Castigo" [giavellotto dei fulmini] (giavellotto)
Ilmater (Int)	LB	Bene, Forza, Guarigione, Legge, Sofferenza	Una mano aperta (colpo senz'armi)
Istishia (Mag)	N	Acqua, Distruzione, Oceano, Tempeste, Viaggio	Un'onda (martello da guerra).
Jergal (Semi)	LN	Fato, Legge, Riposo, Rune, Sofferenza	Un guanto bianco (falce)
Kelemvor (Mag)	LN	Fato, Legge, Protezione, Riposo, Viaggio	"Tocco Fatale" (spada bastarda)
Kossuth (Mag)*	N (LN)	Distruzione, Fuoco, Rinnovamento, Sofferenza	Lingua di Fiamma (catena chiodata)
Lathander (Mag)	NB	Bene, Forza, Nobiltà, Protezione, Rinnovamento, Sole	"Voce dell'Alba" (mazza leggera o pesante)
Lliira (Min)	CB	Bene, Caos, Charme, Famiglia, Viaggio	"Scintilla" (shuriken)
Loviatar (Min)	LM	Castigo, Legge, Forza, Male, Sofferenza	"Tormentatore" (flagello)
Lurue (Semi)	CB	Animale, Bene, Caos, Guarigione	Il corno di un unicorno (lancia corta)
Malar (Min)	CM	Animale, Caos, Forza, Luna, Male	L'artiglio di un mostro (bracciale-artiglio)
Mask (Min)	NM	Fortuna, Inganno, Male, Oscurità	"Sussurro Nascosto" (spada lunga)
Mielikki (Int)	NB	Animale, Bene, Vegetale, Viaggio	"La Lama del Corno" (scimitarra)
Milil (Min)	NB	Bene, Charme, Conoscenza, Nobiltà	"Lingua Affilata" (stocco)
Mystra (Mag)*	NB (LN)	Bene, Conoscenza, Illusioni, Incantesimi, Magia, Rune	Sette stelle roteanti (shuriken)
Nobanion (Semi)	LB	Animale, Bene, Legge, Nobiltà	La testa di un leone (piccone pesante)
Oghma (Mag)*	N	Charme, Conoscenza, Fortuna, Inganno, Viaggio	"Colpo Mortale" (spada lunga)
Savras (Semi)	LN	Conoscenza, Fato, Incantesimi, Legge, Magia	L'occhio di Savras (pugnale)
Selûne (Int)	CB	Bene, Caos, Luna, Protezione, Viaggio	"La Bacchetta delle Quattro Lune" (mazza pesante)
Shar (Mag)	NM	Caverne, Conoscenza, Male, Oscurità	"Il Disco della Notte" (chakram)
Sharess (Semi)	CB	Bene, Caos, Charme, Inganno, Viaggio	Un grande artiglio di gatto (bracciale- artiglio)
Shaundakul (Min)	CN	Aria, Caos, Commercio, Portali, Protezione, Viaggio	"Spada delle Ombre" (spadone)
Shiallia (Semi)	NB	Animale, Bene, Rinnovamento, Vegetale	"Amico della Foresta" (bastone ferrato)
Siamorphe (Semi)	LN	Conoscenza, Legge, Nobiltà, Pianificazione	"Potere Nobiliare" [scettro] (mazza leggera)
Silvanus (Mag)	N	Acqua, Animale, Protezione, Rinnovamento, Vegetale	"Il Grande Maglio di Silvanus" (maglio)
Sune (Mag)	CB	Bene, Caos, Charme, Protezione	Una fascia di seta (frusta)
Talona (Min)	CM	Caos, Distruzione, Male, Sofferenza	Una mano decomposta (colpo senz'armi)
Talos (Mag)	CM	Caos, Distruzione, Fuoco, Male, Tempeste	Un fulmine (lancia lunga, lancia corta o mezza lancia)
Tempus (Mag)	CN	Caos, Forza, Guerra, Protezione	"Valore in Battaglia" (ascia da battaglia)
Tiamat (Min)	LM	Legge, Male, Rettili, Tirannia	La testa di un drago (piccone pesante)
Torm (Min)	LB	Bene, Forza, Guarigione, Legge, Protezione	"Vincolo d'Onore" (spadone)
Tymora (Int)	CB	Bene, Caos, Fortuna, Protezione, Viaggio	Una moneta lanciata (shuriken)
Tyr (Mag)	LB	Bene, Castigo, Conoscenza, Guerra, Legge	"Giustiziere" (spada lunga)
Ubtao (Mag)	N	Pianificazione, Protezione, Rettili, Vegetale	Una testa di tirannosauro (piccone pesante)
Ulutiu (addormentato) (Semi)	LN	Animale, Forza, Legge, Oceano, Protezione	"Arpione dei Mari Freddi" (lancia lunga o lancia corta)
Umberlee (Int)	CM	Acqua, Caos, Distruzione, Male, Oceano, Tempeste	"Morte degli Abissi" [tridente] o medusa (tridente)
Uthgar (Min)*	CN	Animale, Caos, Castigo, Forza, Guerra	Il totem spirituale di una bestia (ascia da battaglia)
Valkur (Semi)	CB	Aria, Bene, Caos, Oceano, Protezione	"Il Cutlass del Capitano" (cutlass)
Velsharoon (Semi)	NM	Magia, Male, Morte, Non Morte	"Il Bastone Teschio del Necromante" (bastone ferrato)
Waukeen (Min)	N	Commercio, Conoscenza, Protezione, Viaggio	Nube di monete (nunchaku)

*Vedere la descrizione relativa per alcune regole speciali sulla selezione di questa divinità come patrono.

Pantheon Faerûniano

Nome	Simbolo	Area di influenza
Akadi	Una nuvola bianca su sfondo blu	Elementali dell'aria, movimento, velocità, creature volanti
Auril	Un fiocco di neve su un diamante grigio con bordo bianco	Freddo, inverno
Azuth	Mano sinistra che punta verso l'alto, circondata di fuoco blu	Stregoni, maghi, incantatori in generale, monaci (Mano Splendente)
Bane	Raggi verdi che scaturiscono da un pugno nero	Dolore, odio, tirannia, paura
Beshaba	Corna di cervo nere su campo rosso	Malvagità gratuita, malocchio, sfortuna, incidenti
Cavaliere Rosso	Il cavallo degli scacchi, rosso e con delle stelle al posto degli occhi	Strategia, pianificazione, tattica
Chauntea	Una rosa che sboccia su un campo di grano dorato alla luce del sole	Agricoltura, piante coltivate, contadini, giardinieri, estate
Cyric	Un teschio bianco senza mascelle illuminato di luce nera o porpora	Omicidi, bugie, intrighi, tradimenti, illusioni
Deneir	Una candela accesa sopra un occhio scarlatto dalla pupilla triangolare	Glifi, immagini, letteratura, scribi, cartografi
Eldath	Una cascata che finisce in uno specchio d'acqua ferma	Luoghi tranquilli, sorgenti, polle d'acqua, pace, cascate
Finder Wyvernspur	Un'arpa bianca dentro un cerchio grigio	Ciclo della vita, trasformazione dell'arte, saurial
Garagos	Una stella a cinque punte orientata in senso antiorario e composta di braccia che impugnano delle spade	Guerra, abilità con le armi, distruzione, saccheggio
Gargauth	Il corno spezzato di un animale	Tradimento, crudeltà, corruzione, politica, rivolte
Gond*	Una ruota dentata di legno o d'osso con quattro raggi	Artefici, artigiani, costruzione, forgiatura
Grumbar	Montagne su sfondo porpora	Elementali della terra, solidità, immutabilità, giuramenti
Gwaeron Windstrom	Una stella bianca e l'impronta marrone di una zampa	Seguire tracce, ranger del Nord
Helm	Un occhio aperto con una pupilla blu su un guanto d'arme rivolto verso l'alto	Guardiani, protettori, protezione
Hoar	Una mano avvolta in un guanto nero che regge una moneta con due facce	Vendetta, castigo, giustizia poetica
Ilmater	Due mani bianche legate all'altezza all'altezza dei polsi da un cordino rosso	Resistenza, sofferenza, martirio, perseveranza
Istishia	La cresta di un'onda	Elementali dell'acqua, purificazione, umidità
Jergal	Un teschio senza mascella e una penna per scrivere su una pergamena	Fatalismo, giusta sepoltura, guardiani di tombe
Kelemvor	Un braccio scheletrico rivolto verso l'alto che regge la bilancia della giustizia	Morte, i morti
Kossuth*	Una fiamma rossa che si contorce	Elementali del fuoco, purificazione attraverso il fuoco
Lathander	La rapresentazione di un'alba fatta di gemme rosa, rosse e gialle	Primavera, alba, nascita, rinnovamento, creatività, gioventù, vitalità, perfezione interiore, atletica
Lliira	Un triangolo fatto di stelle a sei punte (arancione, giallo, rosso)	Gioia, felicità, danza, feste, libertà
Loviatar	Un gatto a nove code con ganci	Dolore, ferite, agonia, tormento, sofferenza, tortura
Lurue	La testa di unicorno con il corno d'argento davanti ad una luna crescente	Bestie parlanti, creature intelligenti non umanoidi
Malar	L'artiglio di una bestia coperto di pelo marrone e con unghie ricurve insanguinate	Cacciatori, caccia, sete di sangue, licantropi malvagi, bestie predatrici e mostri
Mask	Una maschera di velluto nero macchiata di rosso	Ladri, furto, ombre
Mielikki	Un unicorno dagli occhi azzurri e dal corno dorato con lo sguardo rivolto a sinistra	Foreste, creature della foresta, ranger, driadi, autunno
Milil	Un'arpa a cinque corde fatta di foglie d'argento	Poesia, canzoni, eloquenza
Mystra*	Un cerchio di sette stelle blu e bianche attorno ad una nebbia rossa che scaturisce dal centro	Magia, incantesimi, la Trama
Nobanion	La testa di un leone su uno scudo verde	Regalità, leoni, bestie feline e bestie buone
Oghma*	Una pergamena vuota	Conoscenza, invenzione, ispirazione, bardi
Savras	Una sfera di cristallo che contiene molti tipi di occhi	Divinazione, destino, verità
Selûne	Due occhi femminili circondati da sette stelle d'argento	Luna, stelle, navigazione, navigatori, viandanti, cercatori, licantropi buoni e neutrali
Shar	Un disco nero con il bordo porpora	Tenebra, notte, perdita, dimenticanza, segrei non rivelati, dungeon, il Sottosuolo
Sharess	Labbra femminili	Edonismo, soddisfazione dei sensi, feste di palazzo, gatti
Shaundakul	Un uomo barbuto che cammina nel vento, con mantello e stivali da viaggiatore	Viaggi, esplorazione, commercio a lungo raggio, *portali*, minatori, carovane
Shiallia	Una ghianda dorata	Radure boschive, fertilità dei boschi, crescita, la Grande Foresta, Bosco di Neverwinter
Siamorphe	Un calice d'argento con un sole dorato su un lato	Nobili, legittima sovranità nobiliare, regnanti umani
Silvanus	Una foglia verde di quercia	Natura selvaggia, druidi
Sune	Il volto di una bellissima donna con i capelli rossi e la pelle d'avorio	Bellezza, amore, passione
Talona	Tre lacrime rosso fuoco su un triangolo scarlatto	Malattia, veleno
Talos	Un colpo di fulmine esplosivo	Tempeste, distruzione, ribellione, esplosioni, terremoti, vortici
Tempus	Una spada d'argento fiammeggiante su uno scudo rosso sangue	Guerra, battaglia, guerrieri
Tiamat	Un drago a cinque teste	Draghi malvagi, rettili malvagi, avidità, Chessenta
Torm	Un guanto d'arme destro in posizione verticale con il palmo rivolto verso chi guarda	Dovere, lealtà, obbedienza, paladini
Tymora	Una moneta d'argento con il volto di Tymora circondato da trifogli	Fortuna, abilità, vittoria, avventurieri
Tyr	Un bilancia appoggiata su un martello da guerra	Giustizia
Ubtao	Un labirinto	Creazione, giungle, Chult, gli abitanti del Chult, dinosauri
Ulutiu (addormentato)	Una collana di pietre preziose blu e bianche	Ghiacciai, ambienti polari, abitanti delle zone artiche
Umberlee	Un'onda blu e verde che si increspa a destra e a sinitra	Oceani, correnti, onde, venti marini
Uthgar*	Quello del totem spirituale particolare	Tribù barbare di Uthgar, forza fisica
Valkur	Una nube con tre fulmini su uno scudo	Marinai, navi, venti favorevoli, combattimenti navali
Velsharoon	Un teschio di lich ghignante con una corona, su un esagono nero	Necromanzia, necromanti, lich malvagi, non morte
Waukeen	Una moneta d'oro con il volto di Waukeen che guarda verso sinistra	Commercio, denaro, ricchezze

*Vedere la descrizione relativa per alcune regole speciali sulla selezione di questa divinità come patrono.

Divinità mostruose

Altri supplementi quali *Difensori della Fede* elencano le divinità per alcune delle creature nel *Manuale dei Mostri*. La tabella "Divinità mostruose", di seguito, fornisce le informazioni sulla maggior parte di queste divinità.

Nel mondo di FORGOTTEN REALMS non esistono tutte le divinità presentate su altri manuali. Panzuriel, per esempio, una divinità venerata da kraken, sahuagin e altre creature acquatiche malvagie, non ha influenza su Toril e Umberlee concede incantesimi in suo nome (e la maggior parte di queste creature venera lei direttamente invece che attraverso questo sostituto). Le divinità non elencate nella tabella "Divinità mostruose" o nel Capitolo 5 dell'*Ambientazione di FORGOTTEN REALMS* non esistono su Toril.

DIVINITÀ MOSTRUOSE

Nome (Potere)*	Allin.	Arma preferita	Domini	Simbolo	Area di influenza	Venerato da
Annam (Mag)	N	Mezza lancia	Conoscenza, Magia, Rune, Sole, Vegetale	Due mani con i polsi uniti e le dita puntate verso il basso	Giganti, creazione, apprendimento, filosofia, fertilità	Giganti
Baphomet (Min)	CM	Clava	Animale, Caos, Castigo, Male, Odio	Mazza stilizzata	Minotauri, vendetta	Minotauri
Blibdoolpoolp (Int)	CM	Bastone tenaglia	Acqua, Distruzione, Male	Testa d'aragosta e perla nera	Kuo-toa, creature sottomarine malvagie	Kuo-toa
Diirinka (Int)	CM	Morso	Caos, Distruzione, Inganno, Male, Nani, Sofferenza	Spirale grigia, nera e bianca	Magia, conoscenza, crudeltà	Derro
Grande Madre (Mag)	CM	Ascia grande	Caos, Forza, Male, Morte, Odio	Uovo con un occhio	Magia, fertilità, tirannia	Beholder
Grolantor (Int)	CM	Giavellotto	Caos, Male, Morte, Odio, Terra	Randello chiodato	Caccia, combattimento, giganti delle colline	Giganti delle colline
Hiatea (Mag)	NB	Lancia	Animale, Bene, Famiglia, Luna, Sole, Vegetale	Lancia infuocata	Natura, agricoltura, caccia, parto	Giganti
Hlal (Min)	CN	Lancia	Caos, Inganno, Rettili	Una singola fiamma	Umorismo, inganni, messaggi	Draghi
Hruggek (Int)	CM	Morning star	Caos, Guerra, Inganno, Male	Morning star	Violenza, combattimento, imboscate	Bugbear
Iallanis (Min)	NB	Ascia da battaglia	Bene, Forza, Guarigione, Sole	Ghirlanda di fiori	Amore, perdono, bellezza, pietà	Giganti
Ilsensine (Mag)	LM	Tentacolo (colpo senz'armi)	Conoscenza, Fanghiglie, Legge, Magia, Male, Mentalismo, Tirannia	Cervello pulsante con due tentacoli	Dominazione mentale, magia	Mind flayer
Kurtulmak (Int)	LM	Martello da guerra	Guerra, Legge, Male, Odio, Rettili, Terra	Teschio di gnomo	Coboldi, odio	Coboldi
Laogzed (Semi)	CM	Randello grande	Caos, Distruzione, Fanghiglie, Morte	Lucertola-rospo melmosa	Fame, distruzione	Trogloditi
Maglubiyet (Mag)	NM	Martello da guerra	Distruzione, Inganno, Male, Pianificazione	Ascia insanguinata	Goblin, hobgoblin, autorità, guerra	Goblinoidi
Memnor (Int)	NM	Morning star	Conoscenza, Inganno, Male, Mentalismo, Morte, Rune	Sottile obelisco nero	Orgoglio, talento mentale, controllo	Giganti
Null (Mag)	LN	Colpo senz'armi	Conoscenza, Fato, Legge, Morte, Rettili	Cerchio bianco e nero diviso diagonalmente	Fato, morte giudizio	Draghi
Orcus (Min)	CM	Mazza	Caos, Male, Morte, Non Morte	Bacchetta sormontata da un teschio	Non morti	Cultisti, adoratori della morte
Pazrael (Min)	CM	Colpo senz'armi	Animale, Aria, Caos, Male	Paio di ali piumate demoniache	Creature volanti malvagie	Cultisti, creature volanti malvagie
Sekolah (Min)	LM	Ascia grande	Forza, Guerra, Legge, Male, Oceano, Tirannia	Squalo bianco	Sahuagin, caccia, tirannia, saccheggio	Sahuagin
Skoraeus Stonebones (Int)	N	Martello da guerra	Caverne, Conoscenza, Guarigione, Protezione, Terra	Stalattite	Giganti delle rocce, cose sepolte	Giganti delle rocce
Stronmaus (Mag)	CB	Mazza	Bene, Caos, Guerra, Protezione, Tempeste	Fulmine biforcuto che scaturisce da una nube oscurante il sole	Sole, cielo, tempo atmosferico, gioia, giganti delle nuvole	Giganti delle nuvole, giganti delle tempeste
Surtr (Min)	LM	Giavellotto	Fuoco, Guerra, Inganno, Male	Spada infuocata	Giganti del fuoco, fuoco, distruzione	Giganti del fuoco
Task (Mag)	CM	Morso	Caos, Male, Pianificazione, Rettili	Pila di cinque monete	Avidità, egoismo	Draghi
Thrym (Min)	CM	Ascia grande	Distruzione, Guerra, Magia, Male	Ascia grande bipenne bianca	Freddo, ghiaccio, magia, giganti del gelo	Giganti del gelo
Vaprak (Semi)	CM	Randello grande	Caos, Distruzione, Guerra, Male	Artiglio	Violenza, distruzione, frenesia, avidità	Ogre, troll

*Abbreviazioni: Mag = divinità maggiore; Int = divinità intermedia; Min = divinità minore; Semi = semidio

Edizione Italiana prodotta in esclusiva su licenza dalla Twenty Five Edition s.r.l. - 43100 Parma - Italy
Impianti fotolito e stampa: Grafiche Cesina - Calendasco - PC (Italy)

Domande? Servizio Clienti: 0521.630320

Visita il sito web **www.25edition.it**

La religione nei Reami

Chiunque nel Faerûn, a prescindere che si tratti di un chierico o di un popolano, di un mago o di un combattente, rende omaggio ad almeno una divinità patrona. Alcune di queste potenze divine ispirano rispetto, mentre altre suscitano terrore. Buone o malvagie che siano, tutte le divinità vengono presentate in queste pagine. Informazioni complete per gli dei più importanti, con tanto di poteri e capacità concessi ai loro fedeli più devoti, e descrizioni delle altre divinità secondarie vengono presentate in queste pagine per fornire uno sguardo d'insieme sulle divinità dell'*Ambientazione di FORGOTTEN REALMS*.

✺Più di 115 divinità ✺20 classi di prestigio sacerdotali ✺Mappe di quattro templi

Per utilizzare questo accessorio, un Dungeon Master deve essere in possesso anche dell'*Ambientazione di FORGOTTEN REALMS*, del *Manuale del Giocatore*, della *Guida del DUNGEON MASTER* e del *Manuale dei Mostri*.

TWENTY FIVE EDITION s.r.l.
Sede: 43100 Parma (Italy)
Visita il sito web **www.25edition.it**

ISBN 88-8288-086-9

Prezzo: € 29,95